Número 13 • Ano 2 • 395$00

MEGA FORCE

Abril Jovem

MEGA DRIVE · MEGA CD · GAME GEAR · MASTER SYST

MEGA force

A revista oficial dos jogos SEGA

POSTER SONIC 1, 2, 3

ZAPPING

LETHAL ENFORCES
STAR WARS
ROCKET KNIGHT
NBA JAM

REPORTAGEM

FEIRA
DE LONDRES

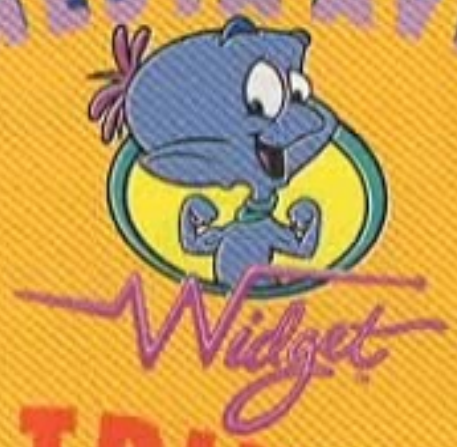
PREVIEW

DUNE II
BODY COUNT

DRAGON BALL Z

000013

ENTRA NESTA AVENTURA



BEBE TRINARANJUS

BE TRINAR

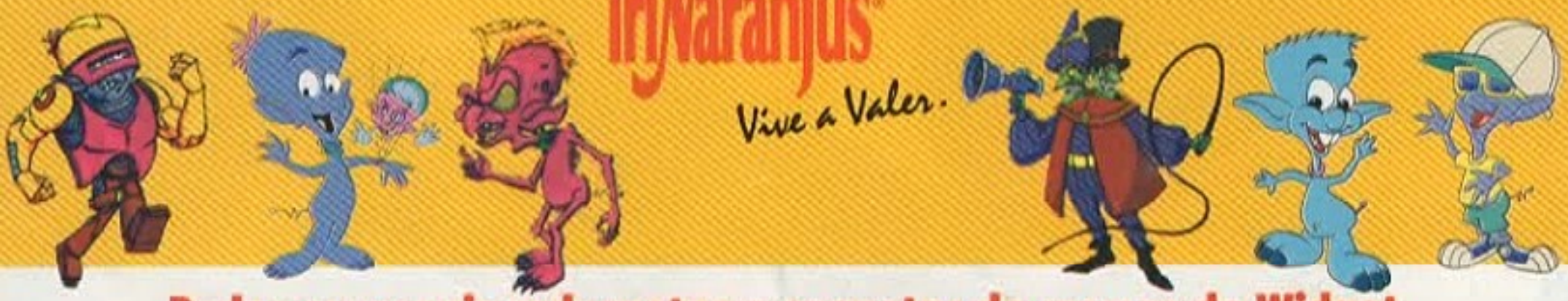
BEBE TRINA

INARANJUS

Uma grande aventura WIDGET, está prestes a começar.
E tu também podes entrar nela. Para tal, basta enviares um código de barras de qualquer embalagem brik de Trinaranjus de litro ou 6 códigos de barras das embalagens brik de Trinaranjus de 20 cl + 250 escudos, (cheque ou vale dos CTT) para portes de correio, com o teu nome, idade e morada para:
PROMOÇÃO WIDGET - TRINARANJUS - Apartado 2586 - 1114 Lisboa Codex.
E um dos personagens WIDGET será teu. Quantos mais códigos de barras enviares, mais hipóteses tens de ganhar os seis companheiros de aventura do WIDGET.
Faz a tua colecção, pois por cada envio recebes um personagem diferente.
Prepara-te para as grandes surpresas que WIDGET e TRINARANJUS têm para te oferecer.

Juntos vamos divertir-nos a valer.

TriNaranjus®
Vive a Valer.



Podes conseguir cadernetas e saquetas de cromos do Widget na promoção Trinaranjus.

Com a colaboração da PANINI

Promoção válida até 15 de Julho. ★ Oferta limitada ao stock existente.

MEGA force
Junho 94
N.º 13

MEGA FORCE
Propriedade
Editora Abril Morumbi, Lda.
Capital Social: 500 000$00
Manuel Teixeira: 90%
Editora Abril, S. A.: 10%
Direitos exclusivos de comercialização:
Publicações Abril Jovem S. A.

DIRECTOR-GERAL: Miguel Ribeiro e Silva
DIRECTOR FINANCEIRO: Carlos Meneses
REDACÇÃO
Paulo Oliveira (Editor) José Félix (Revisor)
Maria João Santos (Secretária)
ARTE
Tina Bahner (Chefe) Ana Dulce Banha (Maquetista)
PRODUÇÃO GRÁFICA
Paulo Duarte
CIRCULAÇÃO
Alexandre Correia
DIRECÇÃO COMERCIAL
Isabel Xara-Brasil e Helena Matoso
PUBLICIDADE
João Xara-Brasil (Director) Neves Silva (Coordenador)
Gertrudes Paz e Cristina Marques (Contactos)
Jose Antonio Lopes (Coordenador de Materiais)

REDACÇÃO, PUBLICIDADE
E SERVIÇOS ADMINISTRATIVOS
Largo da Lagoa, 15-C, 2795 Linda-A-Velha
Telefone Geral: 414 30 78 (Busca automática)
Fax: 414 32 27
Delegação Zona Norte (Publicidade)
Rua Capitão Pombeiro, 246, 1.º Esq. – 4200 Porto
Telefs.:410 62 52, 410 67 38
ASSINATURAS
João Pulido (Director) Betina Schmidt (Arte)
Largo da Lagoa, 15-c, 2795 Linda-A-Velha
Telefs: 414 32 08, 414 32 57
Fax: 414 32 27

FOTOLITOS E MONTAGEM
Grafilis
IMPRESSÃO
Gráfica Europam Lda.
DISTRIBUIÇÃO
Deltapress – Soc. Distribuidora de Publicações, Lda.
Lisboa: Tapada Nova – Capa Rota – Linhó, 2710 – Sintra
Telefs: 924 04 47, 924 00 87 – Fax: 924 04 29
Porto: Zona Industrial da Maia, Sector 9
Rua B – lote 227 – 4470 Maia
Telefs: (02) 941 76 70

Registada no Ministério da Justiça sob o n.º 116415
Depósito Legal n.º 66376/93
Tiragem: 22 000 exemplares

Editora Abril Morumbi, Lda.
Inscrita na Conservatória do Registo Comercial
de Oeiras sob o n.º 5028.
Número de Contribuinte: 500 871 647

© Megapress/Editora Abril Morumbi
Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução total ou parcial sem autorização do editor.

Ilustração da capa
Dragon Ball Z © Bird Studio/Shuensha

associado da
ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA
apct
PARA O CONTROLO DE TIRAGEM

Editorial

Londres é palco, duas vezes durante o ano, de uma feira de software *lúdico, uma na Primavera e outra no Outono. A ECTS (Electronic Consumer Trade Show) é sem dúvida a mais importante feira de videojogos que se realiza na Europa. Foi um autêntico ambiente de guerra de preços entre os diversos expositores ali presentes, que o repórter da MEGA FORCE encontrou na sua visita à ECTS. A edição de Outono é sempre mais fértil em novidades, pois a procura aumenta significativamente pela época natalícia. No entanto, as "fábricas de sonhos" não param, e foram muitas as novidades, mais a nível de* software *do que de* hardware. *Como o que mais nos interessa é o que se irá ver no ecrã nos meses mais próximos, preparámos nesta edição algumas das novidades apresentadas para as consolas* Sega. *Neste número poderão também continuar a aventura do* Ecco *na tentativa de salvar a família de um desastre ecológico. É a segunda parte do* dossier *iniciado o mês passado. Mas este número não deixa de ser especial, pois para comemorar o início de um novo ano de edições da nossa revista, publicamos pela primeira vez um* poster. *É nada mais nada menos que os três Sonic, ou não fosse ele a mascote da Sega. Não prometemos incluir mensalmente um* poster, *nem sempre isso será possível, mas este já é um bom começo, que, estamos certos, vai de encontro aos anseios de muitos dos nossos leitores.*

Classificação

As características principais dos jogos são avaliadas de acordo com esta escala:

Aborrecido Razoável Bom Super Genial

ESTE MÊS

REPORTAGEM

A E. C. T. S. de Londres é sem dúvida a mais importante feira de software lúdico *da Europa. A MEGA FORCE foi ver.*

5 • *E. C. T. S. – A festa dos videojogos*

ZOOM

O editor do famoso Aladdin *para Mega Drive anunciou a saída de dois* hits *para a 16* bits *da* Sega. *São adaptações de sucessos cinematográficos onde as vedetas são os já nossos conhecidos Bruce Lee e Sylvester Stallone.*

8 • Dragon *e* Demolition Man

PREVIEW

Aqui encontrarás os próximos lançamentos para as consolas Sega. *Podes ir tomando o primeiro contacto com o próximo jogo que vais ter na tua consola.*

12 • Dragon Ball Z *(MD)*
14 • Dune II: The batlle for Arrakis *(MD)*
16 • Double Switch *(MCD)*
18 • Body Count *(MD)*
20 • Art of Fihting *(MD)*
22 • Heart of the Alien *(MCD)*
24 • Marko Magic Football *(MD)*
26 • Cosmic Spacehead *(MD)*

ZAPPING

Se ainda tens dúvidas sobre quais os jogos que deves adquirir da próxima vez, aqui tens uma secção que certamente te vai ajudar.

28 • Lethal Enforces *(MCD)*
30 • Rocket Knight *(MS)*
33 • The Flash *(MS)*
36 • Star Wars *(MS)*
37 • James Pond II: codename Robocod *(MS)*
38 • NBA Jam *(MD)*
40 • James Bond: the duel *(GG)*
41 • T2: the Movie *(MS)*
42 • Ultimate Soccer *(MS)*
43 • Road Rash *(GG)*
44 • Batman Returns *(MCD)*
46 • General Chaos *(MD)*

DOSSIER

Como havíamos prometido, aqui está a segunda parte deste dossier *que, estamos certos, te vai ajudar a salvar a família do golfinho mais famoso do mundo.*

48 • Ecco The Dolphin – *2.ª parte (MD)*

TOP TEN do Leitor

Já não temos mais walkmans *para oferecer. Se ainda não recebeste o teu, e foste um dos premiados, telefona para a nossa redacção e informa-te da maneira como o podes receber.*

58 • *TOP TEN do Leitor e os mais vendidos*

CORREIO DO SONIC

Uff…! Tantas dúvidas, tantas perguntas… O espaço é curto para tantas respostas. Mas as dúvidas serão sempre esclarecidas.

60 • *Correio*
61 • *S. O. S.*

SEGREDOS

Muitos truques que os leitores nos enviam não funcionam… Experimentem bem essas passwords. *Só assim serão publicadas.*

62 • *Segredos do Sonic*

PAINEL DO SONIC

É uma autêntica chuva de anúncios para venda e troca de jogos que chegam diariamente à redacção da MEGA FORCE.

64 • *Passatempo Clube Sega/MEGA FORCE*

PASSATEMPO

Vamos lá a colocar essa criatividade em acção e desenhar uma capa da MEGA FORCE. O Clube Sega tem um prémio para te oferecer, e a melhor capa será publicada como poster.

66 • *Passatempo Clube Sega/MEGA FORCE*

E.C.T.S. de Londres

REPORTAGEM

***Numa altura em que existe uma autêntica guerra de preços nos videojogos, realizou-se mais uma edição da Electronic Consumer Trade Show (ECTS 94). A indústria do entretenimento interactivo entrou na sua fase mais excitante. Forças poderosas avançam a toda a velocidade: novos melhoramentos em* hardware *e* software *estão a chegar ao mercado rapidamente, ao mesmo tempo que se abrem outros canais de distribuição nunca antes vistos. Nesta edição da Primavera notou-se a ausência de algumas editoras, sendo talvez a mais notada a da Electronic Arts, apesar das perto de 100 empresas representadas. Não sabemos o motivo de tal ausência, ainda mais quando a guerra de preços dos jogos de vídeo está ao rubro. Segundo nos foi dito, apesar de tudo houve este ano mais afluência do que na última edição da feira. Não foram muitas as novidades apresentadas. Muitas até já nos referimos aqui nas páginas da MEGA FORCE. É preciso não esquecer de que não faz muito tempo outra grandiosa feira de videojogos, a C. E. S. de Las Vegas, captou as atenções dos importadores de todo o mundo. O grande mercado está definitivamente virado para os CD, para o* multimedia.
*E foi precisamente neste campo que apareceram mais novidades. Não foram porém esquecidas as consolas, e para as da Sega vêm aí grandes produções.***

TENNIS
MEGA DRIVE

Tennis é o primeiro jogo disponível no revolucionário formato J-Cart que torna possível que quatro jogadores disputem entre si um jogo de ténis. Trata-se de uma simulação de competições mundiais ao estilo das máquinas recreativas. Uma ampla série de opções para partidas permite uma variedade assombrosa de competições individuais e a pares nunca vistas. Apresenta tenistas masculinos e femininos, pistas de tartã, relva ou terra, jogos para um só jogador contra a máquina, uma competição para dois jogadores e uma para quatro jogadores.

CAPITAIN DYNAMO
MEGA DRIVE / GAME GEAR

Preparados para a acção? Chegou o capitão Dínamo, o enérgico super-herói do disparatado jogo de plataformas com enigmas e acção, criado pela Codemasters para jogar na Mega Drive e na Game Gear. *Captain Dynamo* é um jogo com uma animação detalhada que apresenta um grande sentido de humor juntamente com um estilo de jogo extraordinariamente cativante.

A festa dos videojogos

E.C.T.S. de Londres

REPORTAGEM

GLOBAL GOLF
MASTER SYSTEM / GAME GEAR

Global Golf da Codemasters é um excitante simulador de campeonatos de golfe, desenhado por mestres para jogar na Game Gear e na Master System. O jogo apresenta detalhes minuciosos: podes praticar a tua postura, aprender a dar à bola o efeito exacto e a evitar os areais. Condições atmosféricas variáveis juntam-se aos obstáculos naturais do campo. No aspecto gráfico, *Global Golf* oferece uns campos de golfe tridimensionais criados com técnicas avançadas, com sombras detalhadas e uma perspectiva de 229 metros.

J-CART
MEGA DRIVE

Não se trata simplesmente de um jogo... é um dos melhores em acção desportiva com uma característica muito especial: acção para quatro jogadores ao mesmo tempo. É a invenção mais recente da Codemasters. Com o cartucho vem um adaptador para quatro jogadores. O desafio não podia ser mais emocionante.
Promessas de novos jogos usando a técnica J-Cart já são algumas: *Cue Ball, Rugby, Soccer, U. S. Football, Ice Hockey* e *Basketball*. Em breve poderás jogar com toda a família qualquer uma destas modalidades desportivas.

DROP ZONE
GAME GEAR / MASTER SYSTEM

O clássico jogo para as máquinas recreativas, chega à Game Gear e à Master System. Viajando a toda a velocidade sobre paisagens lunares que vão passando horizontalmente pelo ecrã, tens de escoltar os homens e os cristais de regresso à zona Drop Zone, onde ficarão a salvo.
Com uma deslocação de imagens supersuaves, acção a toda a velocidade, gráficos magníficos e ondas de inimigos, *Drop Zone* é já um clássico de acção, cuja emoção é insuperável.

MR. TUFF
MEGA DRIVE

Antes de os humanos partirem para um planeta mais simpático e mais verde, o trabalho de Mr. Tuff era destruir prédios abandonados, e era realmente bom no que fazia! Agora, com os robôs militares a ameaçar tomar conta do planeta, Mr. Tuff é o único andróide capaz de os bater no seu próprio jogo.
É uma tarefa difícil, mas felizmente Mr. Tuff tem uma imensidão de armas e de veículos de serviço à sua disposição. *Mr. Tuff* é um jogo de plataformas construído em mais de 40 níveis, dividido em seis ilhas, cada uma contendo um número cada vez mais elevado de edifícios para abater.
Apresenta alguns dos mais surpreendentes grafismos, uma vasta gama de fantásticas demonstrações, efeitos sonoros, características e mais manejabilidade do que alguma vez sonhaste pôr as mãos... *Mr. Tuff* foi planeado para deitar a casa abaixo!

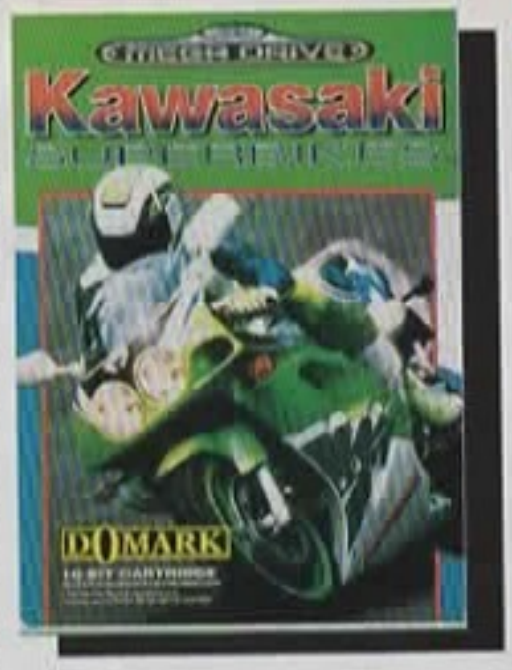
EXCELENTE DIZZY - THE BIG 3
MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR

A Codemasters é o primeiro editor oficial para a *Sega* que apresenta um cartucho triplo. Inclui os jogos *Dizzy the Adventurer, Go Dizzy* e *Panic Dizzy*. Todos eles são jogos originais, sendo um de acção, um de enigmas e outro de aventuras. São três estilos diferentes reunidos num só cartucho *Sega*, com gráficos muito bem concebidos e com uma jogabilidade bastante facilitada. Um desafio para todas as idades.

RETURN TO ZORK
MEGA CD

A mais recente geração das clássicas aventuras Zork faz a sua triunfante estreia! *Return to Zork* é uma espantosa aventura interactiva de perigo, intriga, e muita astúcia.
Recheada de *puzzles* fascinantes ligados directamente com o enredo central. Apresenta um *interface* revolucionário, um elenco totalmente constituído por actores de Hollywood, com mais de uma hora de diálogo e mais de 200 temas musicais.
Em breve vamos vê-lo no Mega CD.

KAWASAKI SUPERBIKES
MEGA DRIVE / GAME GEAR



Se pensaste que, com *F1* tinhas acabado de participar no jogo mais excitante, rápido e espectacular de corridas feito até hoje, a Domark está prestes a desembrulhar *Kawasaki Superbikes.* Desenvolvida pelos criadores de *F1,* este é o jogo mais avançado, de sempre, de corridas de motas. A Kawasaki e a Domark estão a trabalhar em estreita colaboração, para assegurar a total precisão e realismo, ao correres nos circuitos mais espectaculares do mundo, numa *Kawasaki* ZXR750R. Entras no Campeonato do Mundo de Superbikes em 750cc contra 16 outros adversários. Prepara-te para vestires o fato de cabedal, baixares o visor, meter a mudança e deixar os outros especados, com *Kawasaki Superbikes.*

MICRO MACHINES 2
MEGA DRIVE / GAME GEAR

Depois do êxito obtido pelo *Micro Machines,* os técnicos da Codemasters não poderiam ficar insensíveis ao facto. Assim, resolveram editar o *Micro Machines 2,* para forçar ao máximo as corridas de velocidade para as máquinas recreativas.
O jogo desenrola-se em 54 pistas ainda mais impressionantes do que as da última versão. O J-Cart da Codemasters, permite que quatro jogadores se defrontem em simultaneo, com carros e em locais diferentes.

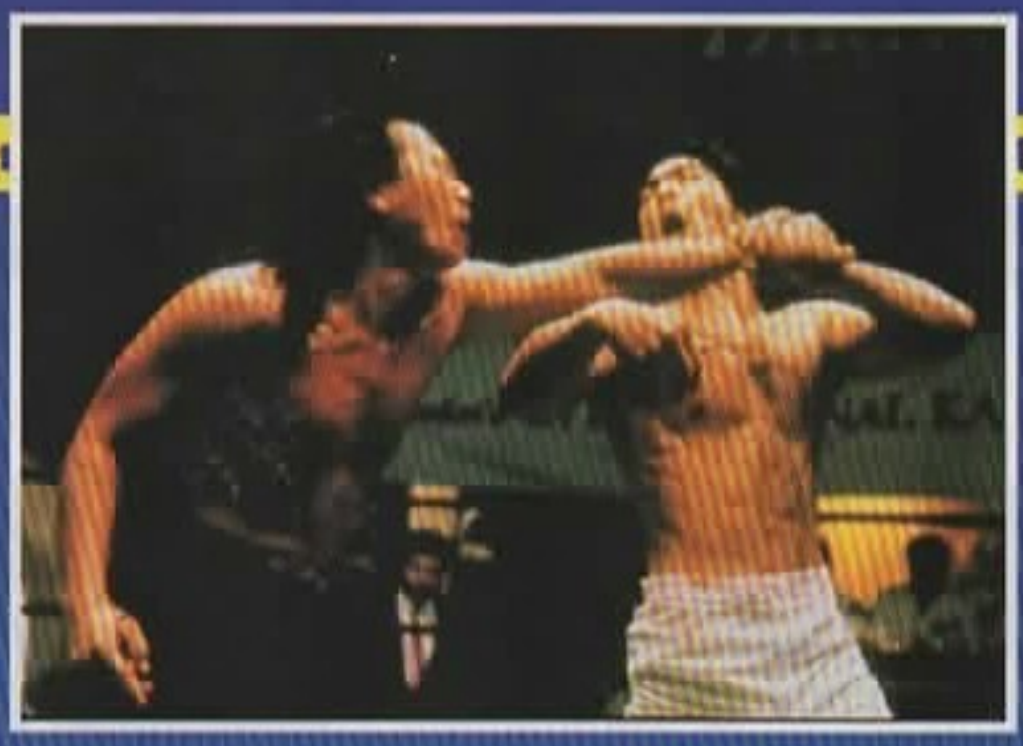
SINK OR SWIM
MEGA DRIVE / GAME GEAR

Outro jogo de enigmas e de acção no melhor estilo dos arcade chama-se *Sink or Swim*, apresenta os Dim Passengers e que poderás jogar na Mega Drive ou na Game Gear. A acção leva-te através dos 100 camarotes diabolicamente construídos de um transatlântico que se está a afundar rapidamente: o *S. S. Lucifer.* Apenas tu possuis a capacidade e o equipamento necessário para salvar os aterrorizados passageiros, chamados Dim Passengers, de morrerem afogados.

AV8B HARRIER ASSAULT
MEGA CD

Desenvolvido pela muito prestigiada Domark, este jogo leva o *hardware* do Mega CD ao limite para produzir a consola de simulação de voo mais rápida de sempre. Serás cativado por este jogo, com gráficos em três dimensões, qualidade de som e música de discos compactos, para além da história do desenvolvimento e delineamento estratégico do avião de descolagem vertical, *Harrier,* à volta do mundo.
Para além disso, como líder do esquadrão, deves pilotar o avião desde a pista de lançamento do porta-aviões americano *USS Tarawa,* levando-o para combater as forças armadas da Indonésia, a nação que tomou pela força Timor-Leste em 1975.
Mais de uma centena de objectos, veículos, aviões inimigos e objectivos da missão, todos num soberbo *Bitmap* em três dimensões, com sequências de acção em vídeo conferem realismo às situações de conflito.
Seja o que for que queiras fazer, estarás a trabalhar com tecnologia de ponta do mais alto nível em grafismos de jogo, velocidade e suavidade.

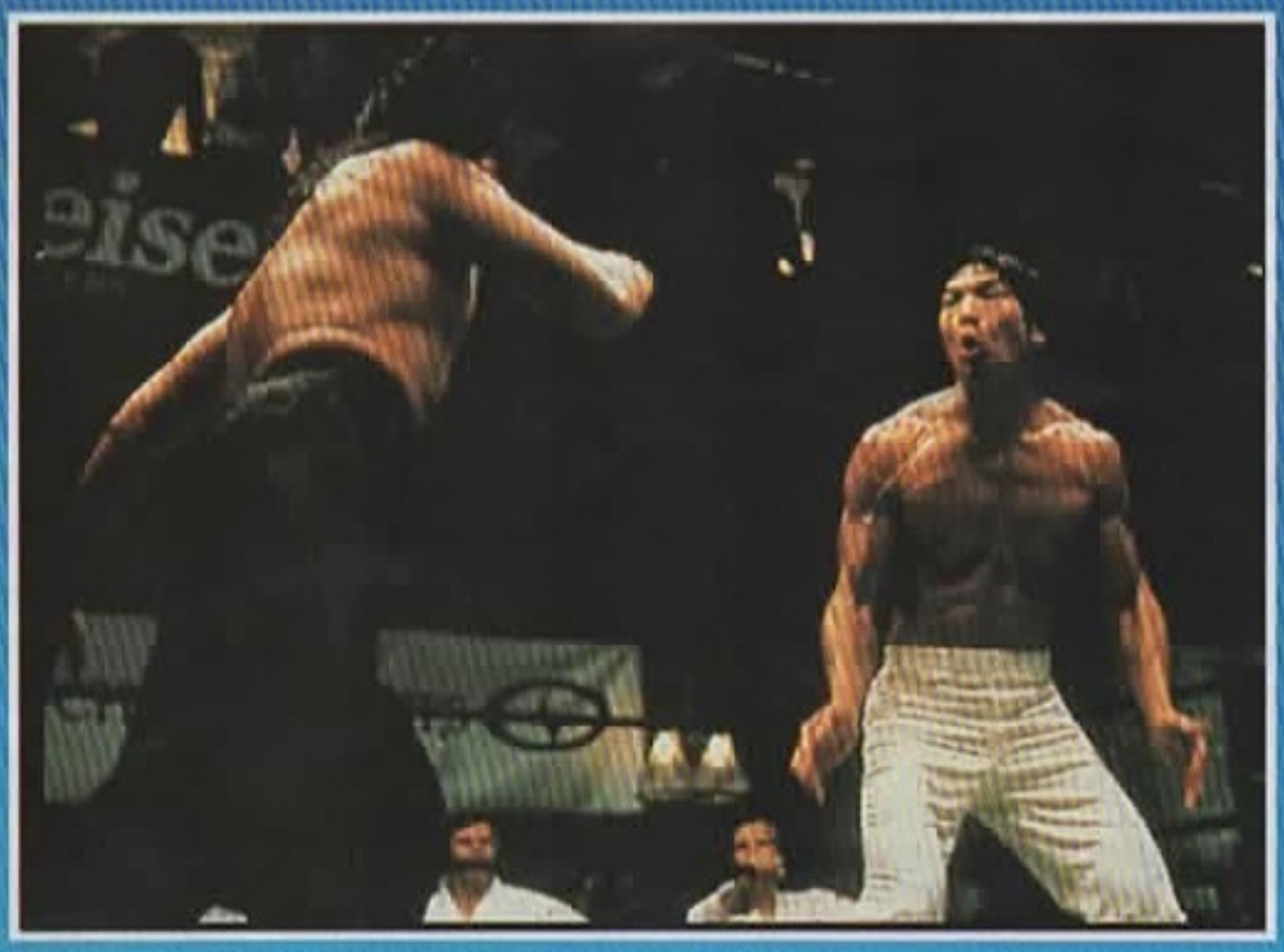
ZOOM



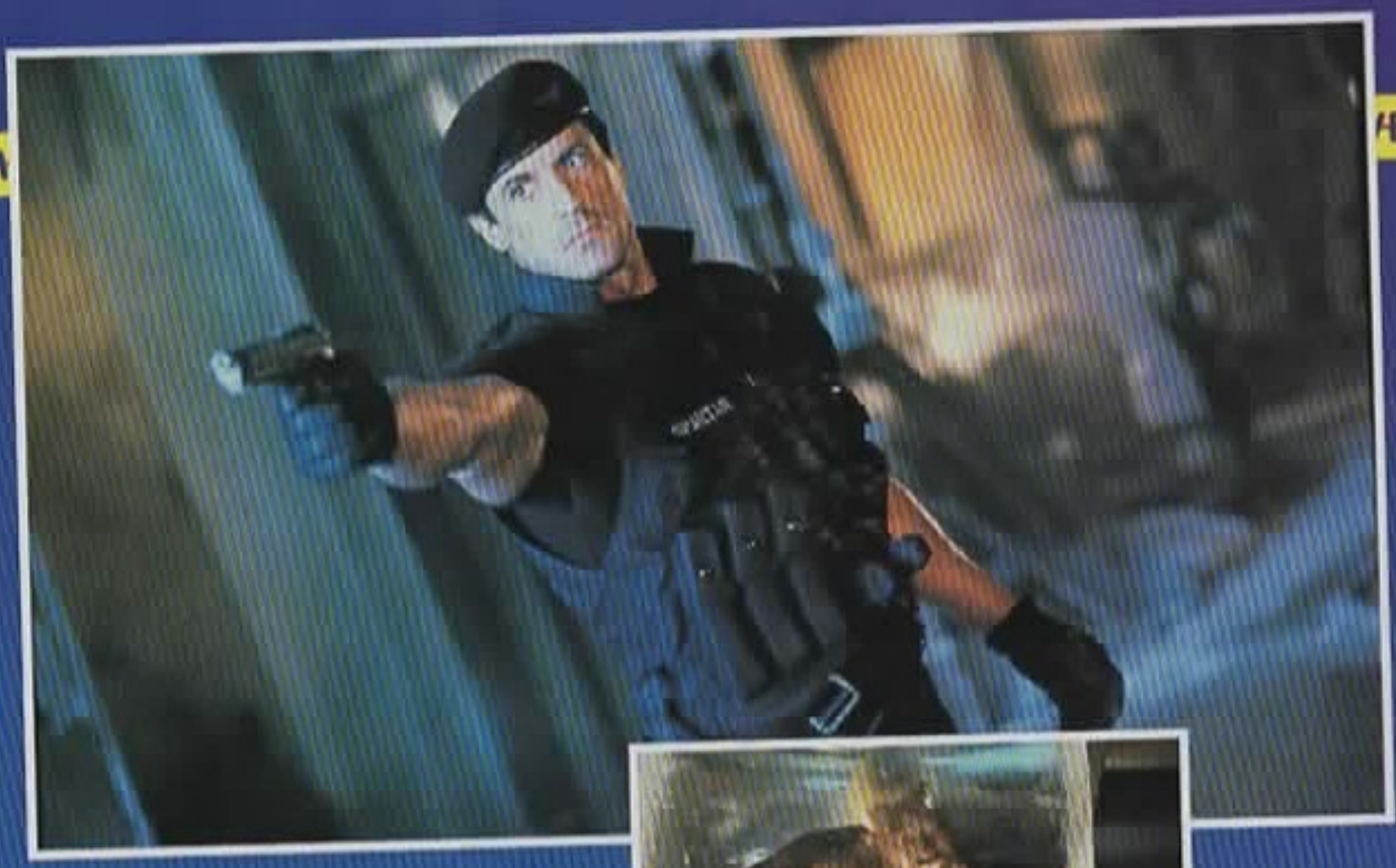
ÚLTIMO MINUTO! Acabámos de saber que o editor do famoso **Aladdin** *para Mega Drive anuncia a saída de dois* **hits** *para os 16* **bits** *da* **Sega**. *Ambos são adaptações de grandes sucessos cinematográficos americanos e europeus. O primeiro,* **Dragon**, *que foi levado à cena nos ecrãs parisienses em Novembro passado, e fala da vida tumultuosa do deus das artes marciais, Bruce Lee. O segundo,* **Demolition Man**, *está actualmente em cena e, se já o viste, só podemos esperar que seja um jogo à altura.*

DRAGON

Conforme o previsto, trata-se de um *beat-em-up* ao estilo de *Streets of Rage*, com a diferença, desta vez, de o cenário ser um pouco mais elaborado. O jogador veste a pele do "pequeno Dragão" nas suas acções, com a possibilidade de se acompanhar pelo seu mestre Shaolin, personagem do filme *Karaté Kid*, ou pelo sósia de Jackie Chan, em quem Bruce adora bater no modo "Dois jogadores".
Os dois jogadores partem à aventura para reviverem os momentos fortes destes 32 anos, tendo transformado este chinês, oriundo de São Francisco, numa lenda. Lenda essa, que os fãs adoram recordar a 20 de Julho de cada ano, data da sua morte. Tinha 20 anos de idade. Uma biografia visual das mais activas!
Pois este actor nunca imaginaria que um dia a sua curta existência seria revelada a milhares de fãs amantes das salas escuras!
Ou melhor, que a sua vida dependeria da escolha, em ataque ou em defesa, de adolescentes considerados mestres na arte de manipular um *paddle*, único meio que une o jogador a consola e um cartucho de alguns megas. Provavelmente, não.
O que quer que seja, é no mínimo um jogo muito esperado... ❑



DEMOLITION MAN



ROCKY, CLIFFHANGER E RAMBO: A MESMA LUTA

Hoje em exibição nas salas de cinema, *Demolition Man*, deve ser um dos maiores êxitos cinematográficos deste ano. Depois de *Rocky*, *Rambo* e *Cliffhanger*, Stallone redescobre os seus primeiros amores: o filme de acção puro e duro, onde a violência continua a ser predominante e os efeitos especiais são fantásticos.

O FILME: A HISTÓRIA

Estamos em 1996 e um indivíduo da pior espécie, inimigo público número um, imperador do crime, retém umas 30 pessoas como reféns num edifício. Sly, na pele do sargento John Spartan, é, mais ou menos, um "expedidor", ao estilo de *Cobra* (um outro filme de Sly). Mais agressivo do que ponderado, Sly apenas sonha em vencer Simon Phoenix (Wesley Snipes, que entrou no filme *Sol Nascente*) e sozinho, decide provocar Simon e ensinar-lhe o que de facto é um duro, um profissional do gatilho. Phoenix recusa render-se e desencadeia uma gigantesca explosão onde os 30 reféns são queimados vivos. Acusado de homocídio, é condenado a 30 anos de hibernação e de reeducação na crio-penitenciária da Califórnia, nos Estados Unidos.

36 ANOS MAIS TARDE...

Em 2032, a Califórnia é um lugar tranquilo, onde a violência, o crime e o ódio já não existem. Depois da condenação e antes de ser libertado, Simon evade-se da crio-penitenciária e semeia de novo o terror. A polícia anda atrás dele, mas sente-se impotente perante um criminoso como este. Apenas um homem é capaz de o apanhar e ele é "Demolition Man"!

UM JOGO PARA MEGA DRIVE

Demolition Man deverá ser editado pela Virgin para a Mega Drive durante o mês de Junho. Retratando as grandes etapas do filme, *Demolition Man* é um jogo de acção e de aventura, realizado em três dimensões e no qual, evidentemente, desempenharás bem o papel de Sly. Além disso, durante dois dias, os actores fizeram cenas do filme unicamente para este jogo. Ainda que não tenhamos visto nada, *Demolition Man* anuncia-se como um dos jogos mais caros do mundo. Espera para veres... ❑

SUPER PREÇO

É JOGAR

Com a Sega, jogas sempre para ganhar e com esta super promoção podes ganhar muito mais!

85 SUPER JOGOS A SUPER PREÇOS

Nos agentes autorizados Sega, encontras agora milhares de jogos a preços super: são 85 títulos para Mega Drive, Master System e Game Gear com preços de 2.590$00 a 6.990$00.
Escolhe já os teus jogos preferidos.

GRÁTIS! UM SUPER PORTA-CHAVES E MILHARES DE BONÉS

Ao comprares qualquer jogo Sega sinalizado com um autocolante "SUPER PREÇO", ganhas logo um porta-chaves do SONIC. Recebes também um cartão "Raspa e Ganha" com o qual podes ganhar um boné Sega: cada cartão tem 4 quadrados raspavéis e um deles tem sempre um boné. Só podes raspar um quadrado. Basta-te acertares para receberes imediatamente o teu prémio.

PRÉMIOS • É JOGAR PARA GANHAR • SUPER PRÉMIOS • É JOGAR PA

PARA GANHAR

PRÉMIOS FABULOSOS

Se não ganhares o teu boné, não desesperes, preenche o boletim de participação e habilita-te ao super sorteio final que será realizado dia 4 de Julho de 1994.

• Participa e ganha Super Prémios •

1 viagem à Eurodisney para 2 pessoas
(3 dias, viagem de avião, hotel, entradas)

EURODISNEY

1 câmera de video Nokia

1 TV portátil Nokia

SEGA®

É MAIS FORTE QUE TU!

A GANHAR • SUPER PRÉMIOS • É JOGAR PARA GANHAR • SUPER PR

pre VIEW ■ MEGADRIVE ■ M

★ ★ ★ ★

Este ano de 1994 trouxe muitas surpresas aos fãs da animação japonesa. Durante o mês de Março, os japoneses puderam assistir à projecção do filme de Porco Rosso, obra-prima da descendência directa de *Akira*, do genial Otomo, que saiu praticamente na mesma época, há três anos; é precisamente de *Akira* que está em curso uma adaptação em Mega CD pelo editor TH-Q, para um próximo lançamento no mercado, que promete fazer muito barulho. Tal como *Dragon Ball Z* para Mega Drive, título que ninguém pensava ver fazer parte da longa lista dos jogos *Sega* para consola (em arcade, existe já no Japão).

SON GOKOU, PICCOLO, FREEZA E OS OUTROS

Tendo por base um *manga* (banda desenhada japonesa) do célebre Akira Toriyama (Dr. Slump), *Dragon Ball Z* ganhou uma tal grandeza que, para além da série na TV japonesa, se seguirão filmes, *merchandising* (CD, bonecos, cadernos, etc.) e, finalmente, os jogos de vídeo. De modo que podemos, de facto, falar hoje de um fenómeno de moda; em termos de notoriedade, Son Goku coloca-se em pé de igualdade com Mickey, nas escolas primárias japonesas. Neste jogo de luta assinado pela Bandaï, Son Gokou encontra-se de novo confrontado com a dezena de personagens favoritas dos episódios de TV, de Piccolo, a Vegeta, passando pelo infâme Freeza na sua última transformação. O jogador escolhe entre um modo de "Treino", um modo "Cenário" ou um modo para "Dois jogadores". Os combates têm lugar no planeta Nameku, no *tatami* (colchão) do torneio de artes marciais ou ainda sobre o adro do templo de Kami Sama.

GENKI DAMA, KAMEHAME E KAIO KEN

É claro que todos os golpes são permitidos, desde o murro que faz estremecer a montanha mais próxima até ao Kamehamena capaz de destruir um planeta inteiro. Para todos que apreciam o espectáculo, não ficarão seguramente desiludidos. Tudo no jogo lembra os 15 minutos semanais das manhãs de quarta-feira e até, para os puristas, o universo dos OVA, aliás Original Video Animation, que são lançados regularmente no Japão e que podemos encontrar em *laser-disk* NTSC, em França, com um pouco de preserverança (deve haver dez ao todo, até ao mês de Julho). Os grafismos são muito coloridos e as vozes digitalizadas dos protagonistas foram muito bem conseguidas. Quanto aos golpes especiais, é o delírio! Invadem o ecrã e interrogamo-nos de como o adversário consegue, não só evitá-los, mas também voltar a agredir a "tola" do atacante. Um jogo para fazer cabelos brancos, ou amarelos, ou cores Sayajin para os mais audaciosos... Vais encontrá-lo muito em breve, podes ter a certeza! ❑

DRAGO

RIVE ■ ME MEGADRIVE ■ MEGA

BALL Z

pre VIEW ■ MEGADRIVE

Existe, em alguma parte do universo, um planeta inteiramente coberto por areia, onde ventos assustadores varrem a paisagem, dia após dia. Este planeta chama-se Dune... também conhecido por Arrakis, é cobiçado pelas suas riquezas internas, e principalmente pela *spice*. Três povos degladiam-se pela colheita desta substância com poderes sobrenaturais...

ATREIDES, ORDOS OU HARKONNEN?

Os Atreides são, desde sempre, leais administradores, trabalhadores e pacifistas. Os Ordos são um grupo de pessoas muito ricas que têm uma péssima consciência e que ganham muito através da sabotagem e do terrorismo. Por fim, os Harkonnen são um povo cruel impiedoso, tanto com os amigos como com os inimigos, por causa da sua enorme sede de poder. Escolhe bem o teu campo!

UMA CONQUISTA ALTAMENTE ESTRATÉGICA...

És tu que diriges todas as operações! O teu objectivo é de te instalares e de tomares o controlo do planeta. Não conheces Arrakis e é a pouco e pouco que vais descobrindo a sua paisagem com as suas extensões de areia, de dunas, das suas partes rochosas e os seus campos de *spice*. Os teus engenheiros podem construir diferentes tipos de edifícios (central de energia, oficinas de reparação, fábricas de construção de veículos, quartéis para os soldados, radar...), mas para tudo isto é necessário muito dinheiro, então decides instalar uma refinaria, enviar uma máquina de filtrar a areia e vender a *spice*. Decides também formar um exército, constituído por soldados e veículos todo-o-terreno e armas poderosas... Onde encontrar o inimigo? Como fazer para o surpreender, ou paralisar? Um verme gigante engole uma das tuas máquinas? Onde escontrar a *spice*? Como proteger eficazmente a tua base? As questões são numerosas e os problemas também...

UM WARGAME PALPITANTE

Uma gestão rigorosa do dinheiro, dos equipamentos, planos de ataque astuciosos. Toda a tua inteligência é posta a uma dura prova, neste jogo de muita acção. ⌟

DUNE II

THE BUILDING OF A DYNASTY

FOR ARRAKIS

pre VIEW MEGA

O Eddy precisa da tua ajuda!
O seu apartamento está cada vez em maior desordem por causa dos intrusos, muitíssimo curiosos. Alguns estão vestidos com fato e gravata, entram pelas janelas, passam pelas chaminés, e estão por vezes armados! Outros vestem uma espécie de uniforme, como se fizessem parte de uma seita ou alguma coisa no género, e os óculos escuros que usam sobre o nariz não são muito claros! Isto é para os mais vesgos, porque há outros...

Para assegurar a protecção dos inquilinos, o Eddy construiu alçapões um pouco por toda a parte, sobre o solo muitas e eficazes armadilhas. Ele gostava muito que te ocupasses, com ele, da vigilância dos diferentes andares... gostarias?

INQUILINOS FORA DO COMUM!

Nenhum proprietário gostaria de ter inquilinos como eles! Todos são bastante especiais e francamente divertidos. Há um grupo de jovens, completamente vadios, que cantam sobre músicas *heavy metal* e dançam esperneando como brutos. Quanto ao seu aspecto, é melhor nem falar! Ah, estes *rockers!* Há também um bom avôzinho, que passa o tempo a fazer biscates e a bisbilhotar em todo o lado. Então, se o apanhares em flagrante, não hesites a mandá-lo para um alçapão! Há também Brutus e todos os outros, por quem uma rapariga loura se apaixonou... Palavra de honra!

DOUBLE SWITCH

QUEDAS DELIRANTES...

Que prazer esperar um passo em falso de um destes intrusos e primir um dos teus botões (o bom) para vê-lo escorregar para um buraco! Isso agrada-te, hem? Vê-los desaparecer assim, dando imensos gritos e a reclamar! Então, sê rápido, passa de uma câmara para outra, para que nenhum te escape, e faz-lhes a vida num inferno! Com o mesmo princípio que *Night Trap, Double Switch* demonstra mais uma vez as qualidades do Mega CD e o interesse desta nova geração de jogos interactivos! Repara bem que a realizadora das sequências filmadas do jogo, Mary Lambert, é também aquela do famoso filme de terror *Cemitério,* baseado num romance do deus Stephen King. Prepara-te para viveres aventuras num ambiente inquietante... Quanto ao jovem louro, Eddy, trata-se de Corey Haim, a estrela dos filmes de adolescentes nos Estados Unidos. ❑

Achas que será possível que exista alguma parte no universo, sobre um planeta tão belo como o nosso, seres vivos parecidos connosco? Se sim, ocorrem-te certamente várias questões. Por exemplo, qual seria a sua aparência, seriam pacifistas, qual seria o seu nível intelectual e científico... ou ainda, qual seria o seu prato favorito... tantas questões que permanecem suspensas e que abrem o caminho a numerosas suposições. Mas dentro de 10 a 20 anos ou mais tarde ainda, se calhar, teremos respostas...

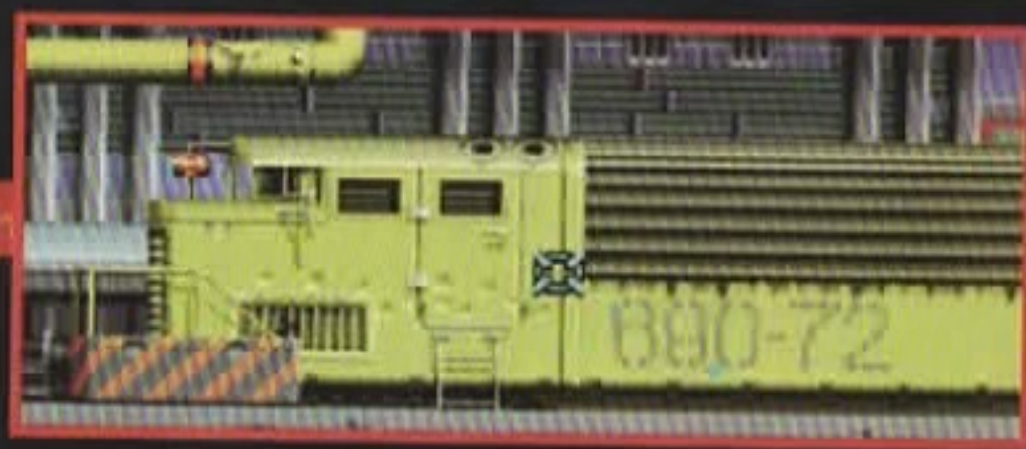
NUM FUTURO PRÓXIMO... MUITO PRÓXIMO...

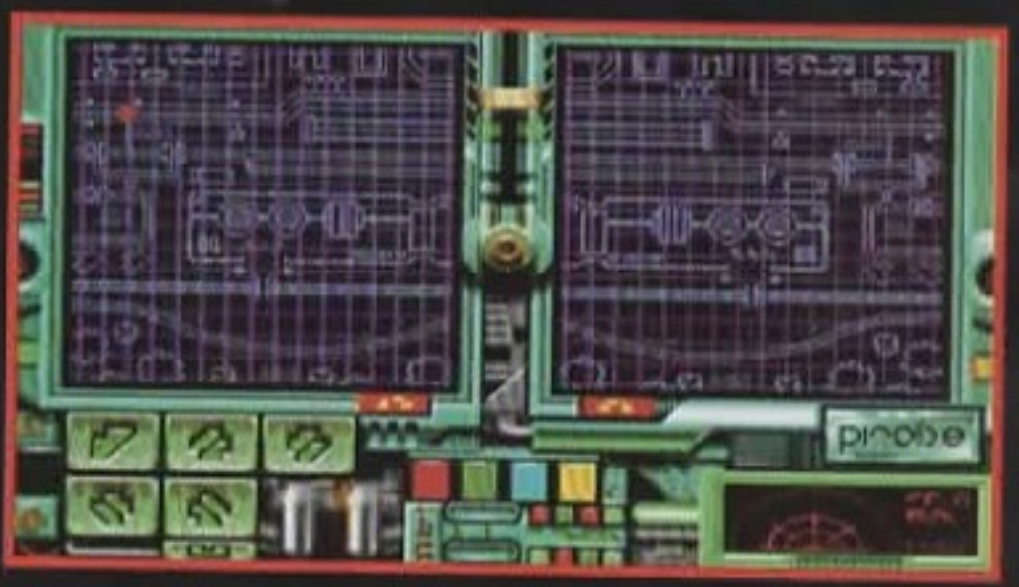
Ninguém ligou e a notícia, apresentada no Telejornal das 20 horas, da chegada à Terra de extraterrestres perigosos não foi tomada a sério... Mas, contudo, era mesmo verdade! Tornou-se então possível responder a algumas questões: são uns camafeus, ou melhor, são seres detestáveis, não são nada pacifistas, são muito inteligentes e desenvolveram armas e robôs muito poderosos. Por fim, o seu prato favorito é o homem com cebolinhas, guarnecido de batatas...

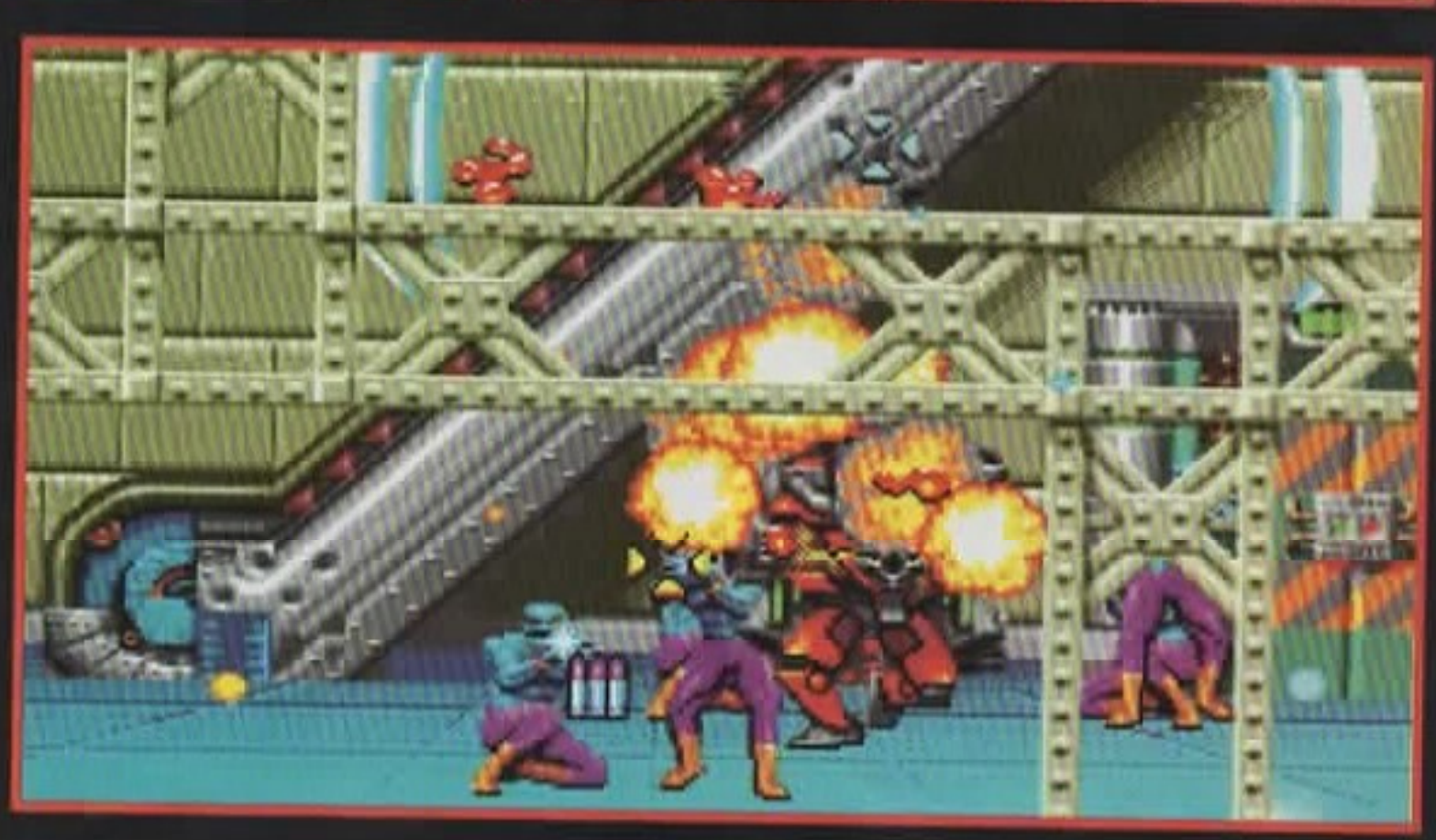
UMA EQUIPA DO INFERNO, NO INFERNO...

O teu colega de equipa e tu estão munidos de um radar de longo alcance e deverão repelir o invasor, com a ajuda da vossa espingarda *laser* lança-granadas. Uma arma em aço indestrutível! Com um tal poder de fogo, é natural que esperes regressar rapidamente a casa. Contudo, uma vez no local, a resistência é tal que a tua arma tem dificuldade em destruir os robôs e a furar a protecção dos invasores. Então, para te ajudar, as armas, as munições e os estojos de primeiros socorros, são-te atirados por um helicóptero, à medida que avanças. Uma ajuda verdadeiramente bem-vinda neste inferno, onde tudo explode à tua volta.
Este *shoot-em-up* em que posicionas um visor para alcançares os inimigos parece-te muito atraente, não? Para um ou dois jogadores, deve-se jogar apenas com um comando mas espera pelo nosso próximo "Zapping" para teres uma confirmação. ⌟

body U.N.T







pre VIEW ■ MEGADRIVE ■ M

Quais são as razões pelas quais uma pessoa pratica artes marciais? Para se divertir, para manter uma boa forma física, ser respeitado pelos outros, tornar-se um campeão e ganhar muito dinheiro... a lista poderia ser ainda mais longa! Se Ryo e Robert se tornaram excelentes combatentes, nunca foi para difundir o Mal, pois a sua divisa sempre foi: "Ser forte para ser útil." Eles teriam gostado de nunca ter feito uso da sua força, mas o destino quis que acontecesse de outra forma. A jovem e sedutora amiga de Ryo foi selvaticamente raptada e o dever deles é salvá-la! Antes de começarem a combater, Ryo e Robert colocam a sua mão direita sobre o coração: é a mão de ferro sobre um coração de bondade. A mão de ferro, pois eles dominam numerosas técnicas que podem ser mortais; sobre um coração de bondade pois estas técnicas destinam-se apenas a servir causas nobres...

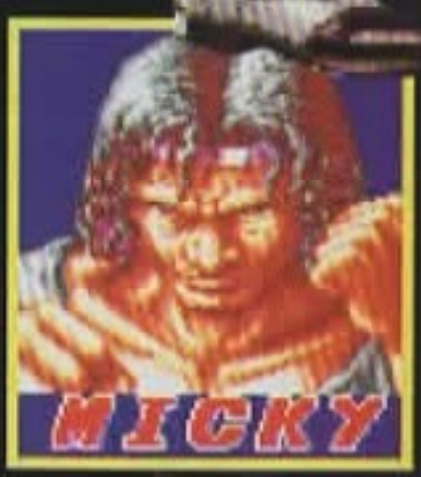
JOHN, JACK, MICKY E OS OUTROS DELINQUENTES...

Ryo partiu sozinho para enfrentar uma horda de combatentes. Embrenha-se nos quarteirões com pior reputação, onde vivem indivíduos da pior espécie. Sabe que aí encontrará a resposta à sua questão: onde se encontra a sua amiga?! Dizemos frequentemente que mais vale conversar, mas desta vez é diferente. É preciso bater primeiro, para obter as respostas. Ryo é portanto levado a maltratar vários delinquentes, para que, por fim, possa descobrir o esconderijo em que a sua amiga se encontra prisioneira.

SOBRE OS TRAÇOS DE STREET FIGHTER...

Mortal Kombat, *Eternal Champions* e *Art Fighting*, aqui tens uma bela lista para não citar mais de três. A série continua e não nos queixaremos. ⌟

ART OF FIGHTING



pre view

HEART of

A tão esperada continuação do célebre *Another World* para Mega Drive, acaba de chegar para Mega CD. O título desta nova aventura: *Heart of the Alien*.
Este CD reagrupa o primeiro volume dos dissabores do professor Chahi que acaba – se bem te lembras – numa enorme interrogação:

gravemente ferido, ele consegue escapar da fortaleza, ajudado pelo seu *buddy* extraterrestre, numa espécie de dragão voador, sem que se consiga perceber se existe ou não uma hipótese de voltar à nossa dimensão...

das ruínas de uma povoação. O *buddy* avança, com o professor nos braços, pára e lembra-se do tempo em que a paz reinava sobre a aldeia, a sua aldeia.

Em Flasback, a imagem torna-se preto e branco, e o espectador descobre cenas do quotidiano. Depois o regresso à dura realidade onde o *buddy*, com uma lágrima no olho, decide vingar os seus, e por que não, salvar o humano a quem deve a vida.

NO SEGUIMENTO LÓGICO DAS COISAS...

"MACDLROUBA"

Para os conhecedores e fãs deste fabuloso jogo de aventuras, "Macdlrouba", é a palavra pronunciada pelo *buddy* na altura do seu primeiro encontro com o professor. É uma expressão que podemos traduzir, sem nos enganarmos muito, por "segue-me!", na sua língua natal.
Em *Heart of the Alien*, este ser estranho passa do papel secundário para o primeiro plano.
A história começa onde termina o precedente.
O dragão voador montado pelos nossos dois companheiros, descreve uma grande curva no céu, com uma paisagem montanhosa, se colocar no centro do ecrã, um pouco retirado

À primeira vista, o espírito Chahi, único programador do primeiro episódio, foi perfeitamente respeitado. Os grafismos são um pouco mais rebuscados, durante os efeitos em 3D, os efeitos em perspectiva (ver a fotografia onde o *buddy*

the ALIEN

corre para evitar os *lasers* de um carcereiro, situado num plano secundário) foram acrescentados para aumentar o interesse do jogo.
O jogador volta a encontrar a atmosfera característica tão angustiante de *Out of this World*, com grande prazer. Um nota positiva também para a animação, mais fluida e mais rápida, sobretudo a partir do momento em que o *buddy* se serve do seu chicote ou quando se põe a correr. Sem dúvida alguma, um próximo "Zapping", muito esperado, tanto por nós, como por vocês... ❑

MARKO magic football

A CIDADE EM PERIGO

Pois é, rapazes! Nunca mais vão acreditar em mim.

No entanto, é a pura verdade! Jogava à bola, como habitualmente, quando vi o que se estava a passar. Segui a minha bola por uma ruela sombria, e quando lá cheguei, não me cheirava muito bem, era assim como caixotes do lixo. Vi um homem, todo de verde, verter um líquido no chão. Que não tinha um ar muito claro, era evidente. Depois de ter apanhado a bola, já não era feita de plástico, era ainda redonda, mas tinha-se tornado mágica! Este líquido é perigoso e a situação pode piorar. É preciso alguém muito corajoso para tentar fazer com que tudo isto acabe. Com a minha bola, não deverá demorar muito, eu combaterei os malvados, e isto, sem perder mais um instante...

O coronel Brown e o seu cruel cientista criaram uma substância verdadeiramente diabólica. Os seres vivos que toquem neste líquido, transformam-se em monstros pegajosos, o que é decididamente trágico. Olhem só para este cãozinho, com olhar triste e tímido, e reparem bem naquilo em que ele se torna, um ser disforme, com um odor fétido. Com centenas de ratos e morcegos, não lhes será muito difícil tomar o controlo da cidade!

VE ■ MEGA ■ M MEGA

P'S

FUTEBOL NA RUA

Com a cabeça, ou com os pés, o Marko pode fazer tudo. Pontapé vigoroso ou com efeito, e também devoluções. Como uma tal agilidade, ele deve mesmo sair-se bem! Na rua, nas caves e nos esgotos, nas fábricas, no circo ou na floresta, Marko deverá permanecer em pé, para poder disparar sem cessar. Os inimigos serão numerosos e não se deve ter medo deles. Com um pontapé à figura, eles ficarão um pouco mais calmos!

MARKO DE DOMARK

Se gostas dos jogos de plataformas e se és um apaixonado por futebol, começa já a pôr-te em forma, para poderes receber *Marko's Magic Football*. Num próximo "Zapping" descobrirás mais coisas e ficarás de boca aberta com tantos trunfos! ❑

Cosmic nasceu a 33 de Fevereiro de 3091. É uma pequena e simpática personagem, vinda directamente dos confins do espaço. Encontra-se num planeta desconhecido, chamado Linoleum, no qual ele terá de resolver numerosos enigmas até que possa escapar e voltar ao seu planeta.

UM JOGO DE AVENTURAS...

Diriges o Cosmic com a ajuda de comandos directamente saídos dos jogos de aventuras. De facto, não controlas a tua personagem, mas sim uma pequena seta-cursor que podes pôr sobre qualquer objecto representado no ecrã. Assim que puseres a seta no objecto ou na pessoa que escolheste, podes ir buscar ao teu vocabulário um termo ("olha", pega", "fala", "dá", "utiliza"), para que possas recolher informações e acessórios.

... E UM JOGO DE ARCADE

Entre cada cena de aventuras, deves atravessar uma fase de arcade na qual poderás coleccionar bombons, e fica a saber que assim que juntares dez bombons ganhas uma vida suplementar. Entretanto, desconfia dos vários inimigos que te vão barrar o caminho. A equipa de Codemasters incluiu ainda no cartucho um minijogo no qual dois jogadores sob a forma de dragões se defrontam num labirinto, lançando bolinhas à cara um do outro. Tal como a aventura do Cosmic, este jogo é muito engraçado e divertido... ❑

COSMIC spacehead

A TUA REVISTA SUPER

quinta-feira, à maneira!

AS DIFERENTES ARMAS
Começas com uma pistola de seis golpes, mas o durante o combate, encontrarás outras armas mais poderosas com um número maior de cartuchos.

LETHAL ENF

Chegou o momento de entrar em acção e fazeres a tua arma falar para impor aos homens o respeito pelo que é justo e equitativo. Há já muito tempo, os criminosos puderam fazer aquilo que queriam sem qualquer receio das autoridades, que se mostraram incapazes de tomar as decisões acertadas. Agora, chegou a altura de pores tudo em ordem e limpar a tua cidade de todos estes vermes. Integrado numa equipa de intervenção especial da Polícia, as tuas missões são diversas, mas as ordens são claras: eliminar, sem qualquer reserva, os bandidos de todos os géneros, ladrões, terroristas ou traficantes de droga. Com a tua única arma, mas com mais carregadores do que são precisos, vais enfrentar os mais poderosos inimigos que não hesitam em disparar para conseguirem fugir.

Missão 4 – Os traficantes de droga. Depois do assalto no cais e no barco, eles escapam de helicóptero: destrói-o! Tens a possibilidade de treinar em qualquer missão.

Missão 5 – A fábrica de produtos químicos. Atira para cima do carro para destruir o armamento. Cada missão é dividida em várias cenas e o cenário faz scroll para a direita ou para a esquerda, sem que intervenhas.

COMENTÁRIO

Matar os *dealers* de droga e os seus *boss!* Por fim um jogo moralizador à medida dos nossos desejos. Tu és Starsky e o teu colega de equipa chama-se Hutch. Eu, sou o melhor de todos e nós somos actores deste jogo, com uma atmosfera muito anos 70, pela sua música e cenário simplista. Cinco níveis variados, de Chinatown ao aeroporto, até ao *boss* final no laboratório. Imagens digitalizadas durante todo o jogo, frequentemente bem sucedidas, mas por vezes, bastante leves. A animação das personagens (aquelas que mexem) é sacudida, mas só se trata de alvos que aparecem... como na feira popular, com a diferença de que não ganhas o peluche, apenas o direito de recomeçar. A manejabilidade varia consoante jogas com a pistola ou o *pad*. Mais fácil um do que outro? É uma simples questão de gosto. Quanto ao interesse, é francamente limitado. É uma pena, sobretudo num jogo para Mega CD.

LETHAL ENFORCERS

■ MEGA CD ■

SOM

Músicas de ambiente "filmes policiais dos anos 70".

GRAFISMO

Que digitalizações! Por vezes, bem sucedidas, por vezes muito leves.

ANIMAÇÃO

As personagens parecem-se com alvos da feir

MANEJABILIDADE

Preferir a pistola durante as sequências filmadas, e o pad para sessões de tiro ao pombo.

Modo de "Treino de tiro a cinco tipos de alvo" (fixo, movel, pequeno ou grande).

Sê preciso quando disparas (não mates os peões ou os reféns) e não desperdices as tuas balas para subires de posto, depois passa a outras missões.

Missão 2 – A mafia chinesa. Além das balas, deves evitar as facas, disparando para cima delas. Recarrega a arma rapidamente, premindo o botão C. Defrontas um boss no final de cada missão.

Missão 3 – Os piratas do ar. Evita as granadas atirando para cima. Três modos: "Fácil", "Normal", ou "Difícil", com um ou dois jogadores, com o manípulo ou pistola. ASTÚCIA: sobre a palavra "Option" prime o botão C para ser invulnerável.

◆ TIRO ◆

EDITOR: KONAMI
DIFICULDADE: MÉDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 3
NÚMERO DE NÍVEIS: 5
NÚMERO DE JOGADORES: 1 ou 2
PASSWORDS: NÃO
CONTINUAÇÕES: 5

Boas digitalizações.

Tornar-se Commander, fixe!

Pode-se fazer melhor em Mega CD.

Manejabilidade aleatória com o pad.

Falta de interesse e curta duração de vida.

SEM PISTOLAS 55%

COM PISTOLAS 79%

ROCKET

Stage 1 – Esconde-te o mais baixo possível por duas vezes e depois sobe o mais alto que consigas para evitar as chamas. Repete isto três vezes, para evitares o perigo.

A água sobe e desce sem parar, tenta avançar, evitando também as piranhas.

Não deixes a tua amada nas mãos do Mal, pois só Deus sabe o que lhe poderia acontecer! Mas tu nem pensas no assunto, pois só a ideia revolta-te o coração. Ela é tão querida e tão jovem. O pai dela, rei de Erehwon, também foi aprisionado, e tu, respondendo ao seu pedido de ajuda, irás seguir na direcção do castelo com o teu equipamento. Os monstros são muitos e a astúcia do teu adversário não te deve fazer perder a confiança. Mas aquilo que mais temes é o próprio rei. Ele não sabe que a filha te ama e quer casar contigo. Para ele, és apenas um aventureiro, sem fortuna. Deverás salvar a princesa e entregá-la ao pai e partir discretamente, para preservares o segredo do vosso amor...

Estás no espaço! Atira sobre tudo o que mexa, avança. recua, sobe ou desce...

Olha para este quadro. Só tu podes tornar a realidade assim tão tranquila, pacífica e bonita...

Stage 4 – Tal como no ténis, bate nas bolas dando-lhe um efeito, para as atirares ao inimigo.

Stage 7 – Numa nave espacial – Destrói a pequena bola que sai de um dos lados do monstro. Ele virá à carga muitas vezes...

COMENTÁRIO

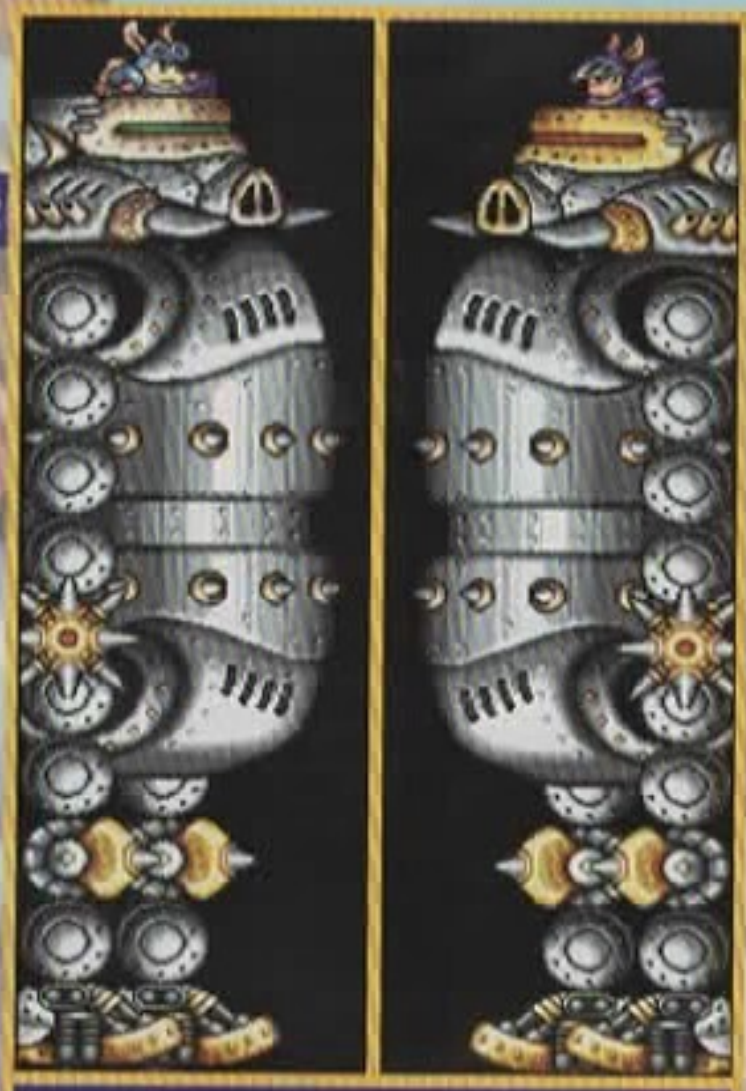
Depois de *Tiny Toon*, *Sunset Riders* e *Tartarugas Ninja*, a Konami lança outro sucesso; *Rocket Knight*. Neste jogo, estão reunidos todos os ingredientes para obteres uma verdadeira bomba num cartucho da Mega Drive.
A variedade das músicas e dos sons, só se igualam pela extrema manejabilidade. Os cenários sao completamente inovadores. Frequentemente em 3D isométrica, sem o ser totalmente, o conforto visual encontra-se largamente melhorado. Mas aquilo que espanta mais é a originalidade. *Rocket Knight* não é um simples jogo de plataformas, é bem mais do que isso. Com aventura, muita acção e um pouco de *shoot-em-up*. Viaja-se imenso, muda-se constantemente de região e de forma de avançar. Mas bem melhor do que as palavras, apenas o cartucho te poderá, a partir de agora, convencer definitivamente!
Para jogar com urgência.

KNIGHT

O carro avança sozinho e tu deves subir para ele, descer ou avançar direitinho para evitar os espinhos e apanhares os diamantes.

Uma prova de rapidez (não é a única) na qual tu deves sair o mais rápido possível pois as paredes descem e arriscam-se a esmagar-te! Utiliza o teu reactor tendo atenção de não ressaltar no mau sentido e partir em marcha atrás.

Stage 3 – Trepa para atravessares! Será necessario descer por vezes para não bateres com a cabeça.



Stage 5 – Se conseguires subir para o teu robô, combate dando golpes com os braços e recua ou avança para manteres a distância. Uma corrida louca para chegares ao teu robô! Uff!

Em cima, a água esqualdante quase chega aos teus pés. Em baixo, a água acabou de descer.
Um percurso durante o qual deves por vezes avançar seguindo unicamente o teu reflexo sobre a água.

Cá está ela! Ela é verdadeiramente linda, mas o mesmo não poderemos dizer do porco que está atrás dela,... Para te agradecer, ela lança-te um feitiço para te dar ainda mais coragem e eliminar este monstro.

■ MEGA DRIVE ■

ROCKET KNIGHT

SOM

O ambiente sonoro é de uma beleza rara. É Konami típico

GRAFISMO

Também aqui, uma obra grandiosa. Alguns raros esquecimentos subsistem.

ANIMAÇÃO

Difícil de fazer melhor. Já vimos que o Sonic fez rivais!

MANEJABILIDADE

A ERGONOMIE é total, apesar de não haver qualquer problema para avançar.

◆ ACÇÃO/PLATAFORMAS ◆

EDITOR: KONAMI
TAMANHO DO CARTUCHO: 8 Mb
DIFICULDADE: MÉDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 2
NÚMERO DE NÍVEIS: 7
NÚMERO DE JOGADORES: 1
PASSWORDS: NÃO
CONTINUAÇÕES: 5

- *Muitíssimo original!*
- *Trabalhos incríveis!*
- *Sons infernais.*
- *Nasceu uma nova estrela!*
- *Aventura, com A enorme!*

97%

ZAPPING ■ MASTER SYSTEM ■ MASTE

SEIS MISSÕES PERIGOSAS!

Nas ruas de Central City, com os gangsters a perseguirem-te nas montanhas russas, nas cavernas com antiguidades, nos laboratórios, no parque...

AS OPÇÕES ESCONDIDAS...

Quebra os blocos para encontrar, mas atenção às surpresas desagradáveis. Aqui tens todas as opções:
- *Pizza para voltar a subir a tua vitalidade.*
- *Pontos especiais de bónus.*
- *Tempo suplementar.*
- *Salvaguarda da tua posição.*
- *Ataque turbilhão.*
- *Invencibilidade temporária.*
- *Continuação suplementar.*
- *Vida suplementar.*

O teu velho inimigo Trickster tomou o controlo de Central City! A partir de agora, ele é o presidente da Câmara e está disposto a desembaraçar-se de todos vós, com a ajuda de todos os vadios. Para salvares a cidade, captura-o com a ajuda das informações fornecidas pela tua amiga Tina. Que a velocidade esteja contigo...

AS OPÇÕES VISÍVEIS...

- Flash *para ganhar pontos.*
- *Distribuidor de energia.*
- *Interruptor para abrir a saída do nível.*

THE FLASH

Podes saltar, baixar-te, tornares-te um turbilhão e fazer ataques vibrantes.

COMENTÁRIO

Os fãs de BD vão reencontrar aqui o seu herói, em seis níveis onde ele deverá combater o seu inimigo de sempre, Trickster. Apesar de um número de movimentos muito importante, Flash responde ao dedo e ao olho. Acompanhado de uma música excelente, a acção é atraente e mexida. Para além disso, graficamente, Flash corresponde à BD.
O que se pode pedir mais?! Bom, um desafio um pouco mais difícil e teríamos ficado completamente satisfeitos!

■ MASTER SYSTEM ■

◆ PLATAFORMAS ◆

EDITOR: SEGA
TAMANHO DO CARTUCHO: 4Mb
DIFICULDADE: MÉDIA
NÚMERO DE NÍVEIS: 6
NÚMERO DE JOGADORES: 1
PASSWORDS: NÃO
CONTINUAÇÕES: NÃO

85%

SEGA

MEGADRIVE · MEGA CD · GAME GEAR · MASTER SYSTEM

MEGA force

A revista oficial dos jogos SEGA

ZAPPIN

STAR WARS

Esta fase da demo mostra a fuga de Tatoinne.

A MEGA FORCE não vai fazer a afronta de vos explicar o que é *Star Wars*, estejam descansados. Em compensação, as coisas têm de ficar bem claras: trata-se apenas da adaptação do primeiro episódio; não é, portanto, o combate contra Darth Vader. Aqui deves libertar a princesa, após teres escapado do planeta Tatoinne, e finalmente destruir a Death Star.

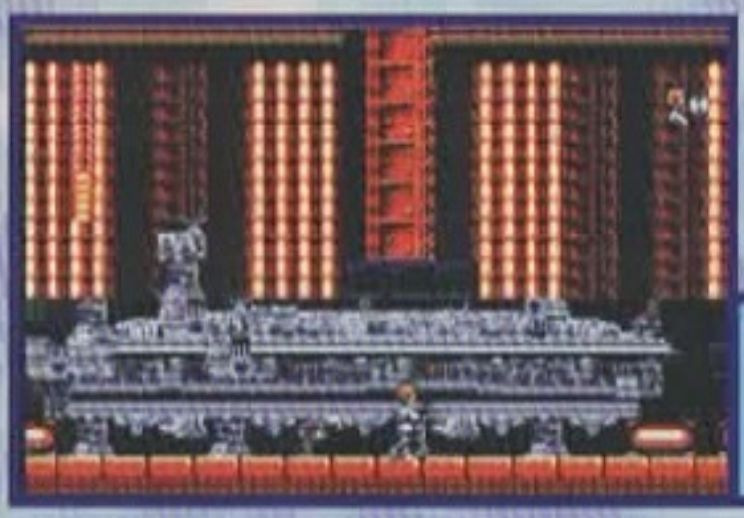
UMA ADAPTAÇÃO NUMA BOA E DEVIDA FORMA

Todas as fases do jogo (ao todo, nove níveis) são tudo referências evidentes ao filme, que qualquer amador mediano reconhecerá sem problemas. As cenas de acção alternam com as cenas no interior da *Falcon Millenium*, sendo o geral embelezado por pequenas *demos* que lembram as fases mais importantes da obra cinematográfica de Lucas. ❑

No deserto, deves escolher a gruta ao alto, à direita para encontrares Obi Wan Kenobi.

Uma bela digitalização, apesar de tudo?

Viajas nesta nave desde o começo do jogo.



Pesquisa o hangar para encontrares a Falcon.

COMENTÁRIO

Este jogo tem duas facetas: um jogo cheio de qualidades e também um pouco decepcionante. Pelo lado bom, estamos confrontados com o facto de jogar num universo mágico como o de *Star Wars*. Os grafismos são verdadeiramente soberbos, o jogo é igualmente difícil, mas as dez continuações estão lá para equilibrar. Infelizmente, a manejabilidade faltou ao encontro e os fabulosos temas musicais do filme não foram aqui reproduzidos convenientemente. Estes pontos negativos impedem-nos definitivamente de colocar *Star Wars* entre os grandes jogos.

■ MASTER SYSTEM ■

♦ PLATAFORMAS ♦

EDITOR: U. S. GOLD
DIFICULDADE: MÉDIA
NÚMERO DE NÍVEIS: 9
NÚMERO DE JOGADORES: 1
CONTINUAÇÕES: 10

85%

O terrível Dr. Maybe infiltrou-se na fábrica de brinquedos do Pai Natal, situada no Pólo Norte. Tenta destruí-los, com a ajuda de bombas camufladas em pinguins. A tua missão, caso a aceites, é impedires a explosão da fábrica! Boa sorte...

COMO PROCEDER?

Três vidas, com três barras de energia cada uma, para começar, e duas continuações. Nove missões de salvamento nas oficinas de artigos de artigos de desporto, peluches, doces, jogos mecânicos, brinquedos para o banho, jogos de sociedade, artigos de pintura e de desenho... Podes-te baixar, saltar, esticares-te ou pendurares-te no ar. Esmaga os teus adversários saltando um certo número de vezes sobre a cabeça deles. Beneficias ainda de uma tonelada de opções, por isso, dá uma olhadela ao nosso quadro... ❑

AS OPÇÕES

BLOCO DE BÓNUS: bate nos blocos por baixo para teres boas ou más surpresas...

BOMBA PINGUIM: desactiva todas as bombas e sai.

BALIZA POND: esta caixa permite-te retomar nesse sítio, se perderes.

ESTRELA DE ENERGIA: são pilhas para o teu Robocombi.

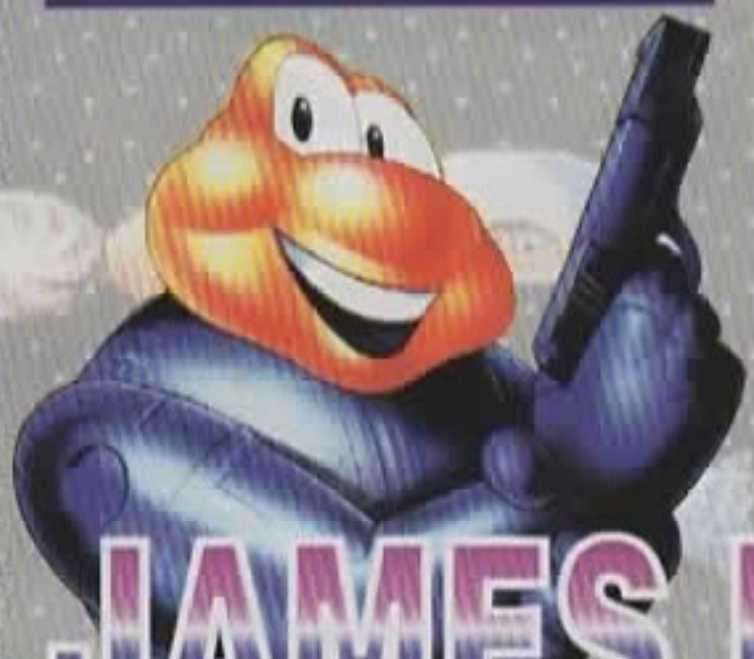
ARMADURA À PROVA DE BALAS: com esta armadura, ficas protegido dos adversários durante um determinado tempo.

ASAS: levanta voo e movimenta-te pelo ar.

CRUZ DOURADA: dá-te uma vida suplementar.

GUARDA-CHUVA: serve para suavizar a tua queda. Podes ir para a esquerda ou para a direita durante a descida.

TESOURO ESCONDIDO: as fábricas estão rechaedas de objectos de todos os tipos, que te dão um certo número de pontos e de vidas!



JAMES POND II
codename robocod

COMENTÁRIO

James Pond regressa, e se nada mudou no que diz respeito aos princípios que tornaram célebre este jogo, deve-se admitir que a dificuldade é mais importante do que anteriormente. A realização é semelhante à dos outros episódios: correcta e sem defeitos. Assim, a manejabilidade é boa, resumindo é limpa e sem nenhuma imperfeição. Se és um fã incondicional do espião-peixe, não há probelma nenhum, James Pond II só te pode agradar.

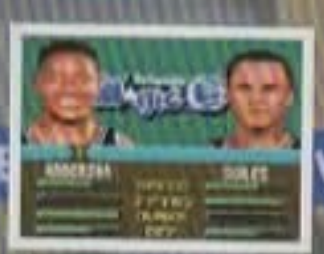
■ MASTER SYSTEM ■

♦ PLATAFORMAS ♦

EDITOR: US GOLD
TAMANHO DO CARTUCHO: 4 Mb
NÚMERO DE NÍVEIS: 9
DIFICULDADE: DIFÍCIL
NÚMERO DE JOGADORES: 1
CONTINUAÇÕES: SIM

75%

ZAPPING



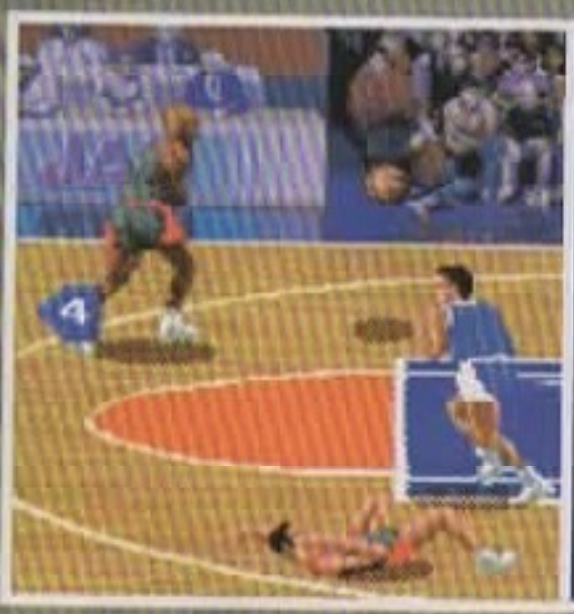
O comentador: "Senhoras e senhores, estamos todos aqui reunidos esta noite, para assistir a encontros muito particulares. Sim, os dois melhores jogadores de 27 equipas da NBA aceitaram encontrar-se numa prova muito especial. Não me demorando mais, peço-vos que me ajudem a receber os jogadores... sim! Cá estão os Bulls, força, Bulls! O lance de saída vai ser dado para quatro quartos de tempos de três minutos cada um. É pouco, mas como são apenas dois em cada equipa, compreendem que as partidas serão bastante duras. Os nomes das equipas já foram tirados à sorte: os Chicago Bulls vão defrontar-se com os Knicks de Nova Iorque. Uma coisa é certa, os jogadores não vão facilitar mesmo..."

Consoante a sua posição e as suas características (velocidade, lançamento de três pontos, smash e defesa), o jogador pode efectuar lançamentos especiais, com torsões e saltos perigosos assim que prime o turbo. Podes inserir as tuas iniciais para enfrentares as outras equipas e obteres uma password que te permitirá continuar a tua progressão. Podes mudar de equipa após cada partida.

Assim que um jogador faz três cestos consecutivos, passa-se qualquer coisa mágica... Desde que ele toque na bola, esta transforma-se numa tocha!

Normalmente, não poderás ver o campo na sua totalidade. O ecrã faz scroll à medida que os jogadores se movem. Actualmente, vês oito jogadores, mas na realidade é um frente a frente, dois contra dois. Em caso de igualdade, no fim de uma partida, há prolongamentos.

Sem turbo, os jogadores não saltam muito alto, e os lances são normais.



A bola não pode sair dos limites do campo, e os jogadores também não. O árbitro apita se recuperares uma bola que iria reentrar no cesto ou se a conservas durante muito tempo. Uma pequena seta aparecerá para te indicar onde se encontra o teu jogador, caso não esteja no ecrã.

A batalha é, por vezes, muito dura e os jogadores acabam com o rabo no chão. O árbitro não apita neste género de faltas.

Esta fotografia representa a visão real que terás no ecrã. Cada jogador possui um turbo que lhe permite, assim que é activado, fazer lançamentos fabulosos e passes difíceis de interceptar. Aqui, os espectadores ficaram em delírio, pela força do lance!

COMENTÁRIO

NBA Jam não é uma simulação de basquetebol, mas sim um jogo de acção desportiva! A nível sonoro, é quase genial, mas falta-lhe um pouco de ambiente. Os grafismos são soberbos com grandes jogadores e um ginásio resplandecente. Dos *smashes*, nada a dizer, são simplesmente maravilhosos e repletos de brio. Em contrapartida, é uma pena que os jogadores não façam passar a bola entre as pernas, e que não evitem os adversários, fazendo rotação sobre um pé. É de notar também que, por vezes, os jogadores correm um pouco para qualquer sítio. À parte disto, é fluido e rápido. A manejabilidade é facílima e muito agradável. Um jogo que agradará a todos, sobretudo graças à opção para "Quatro jogadores". Antes de nos despedirmos, apenas uma pequena referência sobre a duração de vida em *NBA Jam;* a nosso ver, é um pouco curta.

■ MEGA DRIVE ■

SOM

Comentários entusiastas e bons ruídos.

GRAFISMO

Jogadores diferentes (cor, tamanho...) e um belo ginásio.

ANIMAÇÃO

Um grande efeito nos smashes!

MANEJABILIDADE

Uma grande simplicidade para uma maior eficácia.

◆ DESPORTO ◆

EDITOR: ACCLAIM
TAMANHO DO CARTUCHO: 16 Mb
DIFICULDADE: FÁCIL
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 5
NÚMERO DE EQUIPAS: 27
NÚMERO DE JOGADORES: 1 a 4
PASSWORDS : SIM
CONTINUAÇÕES: NÃO

\+ *A beleza dos* smashes.
\+ *Os comentários durante o jogo.*
\+ *A rapidez das acções.*
\- *Nem sempre sabemos onde estamos.*
\- *Muito poucas combinações.*

87%

ZAPPING

No navio (primeira missão muito secreta), liberta os reféns e desactiva as bombas escondidas nas malas de metal de fraca densidade, uma vez que estão suspensas...

JAMES BOND 007
the Duel

Sean Connery, é o actor que assumiu da forma mais brilhante o papel de James Bond. Estarás à altura para vencer, como ele soube fazer com imensa classe nos seus filmes, dealers e membros do Polvo, a seita do Mal, temida pelos seus projectos de destruição do planeta?

Numa plataforma por cima da lava, uma seta indicar-te-á qual a direcção a seguir. Leva uma pistola Walter, capaz de desfazer a cabeça a qualquer um, para prever eventuais confrontos com espiões disfarçados de colonialistas e com uma automática na mão. Esta é uma pequena parte de um dos últimos níveis, revelada especialmente para ti, caro leitor!

Toda a aventura se resume a um duelo (é o título!) com os mafiosos da esquina. O montante da cabeça a prémio de James não para de aumentar ao longo e à medida das missões. Até aos 500 mil dólares! A menos que sejam 500 mil pontos de bónus, em mais vidas suplementares que tu poderás recolher durante os níveis de bónus para os gloriosos fins de níveis, num estilo parecido com a Roda da Sorte.

A selva equatorial e certos membros da selva urbana esperam-te neste nível. Agarra-te bem às lianas e sobe mesmo acima das sequóias para teres uma visão mais global dos problemas que te arriscas a encontrar. Um limite de salvaguardas foi prevista para ajudar o herói. Uma desgraça chega tão depressa...

COMENTÁRIO

Para este jogo, propomos-te participar num quebra-cabeças um pouco especial. Desordenado: R-O-F-C-A. Deixo-te adivinhar, dando-te indícios: som fraco, piscadelas, animação lenta e manejabilidade fraca. Então? (Resposta evidente: FRACO)

■ GAME GEAR ■

♦ DESPORTO ♦

EDITOR: DOMARK
TAMANHO DO CARTUCHO: 2 Mb
DIFICULDADE: MÉDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 3
NÚMERO DE NÍVEIS: 7
NÚMERO DE JOGADORES: 1
PASSWORDS: SIM
CONTINUAÇÕES: 2

70%

TERMINATOR 2

Aprende a fazer liftings *melhorados ao T-1000, ele adora isso!*

Na fundição. Não te deixes cair na lava, se não és terminated!

Neste jogo tu és o T-800, um *cyborg* ultra-aperfeirçoado que se parece imenso com um actor americano que agora não me lembro bem do nome... Em contrapartida, acho que o seu irmão se chama Willy. Seja o que for, tu vens de um futuro próximo devastado por uma guerra horrorosa entre os homens e as máquinas. Nu como um verme, desembarcas em L. A., há cerca de dez anos.

Los Angeles, 1992.

Procurar... e encontrar Sarah!

T2 E MUITA PANCADARIA

A tua missão: ir a Rodeo Drive, ao pé de Beverly Hills, para roubares um fato da Dior! Não, estamos a brincar! De facto, o primeiro nível consiste em fazeres uma visita ao café da esquina para te vestires e apropriar de uma arma. E que arma! Munido de um lança-foguetões interestelar, e partes em busca de Sarah Connor, a mãe de Johnny Weismuller, futuro chefe da resistência. Enfim, tu conheces o filme, supomos...

MAS O QUE FAZ A POLÍCIA?

Grande aventura em Game Gear até ao combate final com o T-1000, mais aperfeiçoado, perigosíssimo. Na fundição, de plataforma em plataforma, deverás balançá-lo numa cuba de aço em fusão, para venceres. Que grande brincalhão, este T-1000! ❑

COMENTÁRIO

Aqui tens um bom joguinho de plataformas, com uma personagem muito manejável. O cenário é decalcado do filme foi incrementado com grafismos variados com uma música de ambiente adaptado. Algumas hesitações aqui e ali, mas é, apesar de tudo, muito simpático.

■ MASTER SYSTEM ■

♦ PLATAFORMAS ♦

EDITOR: ACCLAIM
TAMANHO DO CARTUCHO: 4 Mb
DIFICULDADE: FÁCIL
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 1
NÚMERO DE NÍVEIS: 7
NÚMERO DE JOGADORES: 1
PASSWORDS: NÃO
CONTINUAÇÕES: NÃO

85%

A primeira opção consiste na escolha da língua.

Um pequeno apanhado de todas as possibilidades que este jogo te oferece: a escolha entre 64 equipas repartidas por todo o mundo, oito formações diferentes, quatro níveis de velocidade dos jogadores, cinco tipos de terreno... chegando mesmo às estatísticas sobre a partida em curso. Nunca visto!

ULTIMATE SOCCER

Cartão amarelo? Porquê? Eu não fiz nada...

São 64 equipas para escolheres! Tens tantas opções que não sabemos onde meter a cabeça. Um ou dois jogadores com *game-link*. Tudo está neste jogo!

Pega na tua portátil da *Sega* pois chegou a altura de a usares. Se não o fizeres bem, já sabes, levas com o cartão vermelho! Não te assustes pois a imensidão de opções vai fazer-te reviver os momentos desaparecidos do futebol. O vento, o terreno, as oito formações, o carácter dos jogadores (agressivos, mais ou menos defensivos, etc.)... a lista é longa. Tal como este jogo, interminável uma vez tendo seleccionado a tua equipa. ❑

Ah, os penaltys! *Uma dança frenética ou o muro das lamentações?*

Botão 1 para atirar, botão 2 para fazer passes e pontapés de carrinho.

COMENTÁRIO

Para ti que já desesperavas por um bom jogo de futebol, aqui tens *Ultimate Soccer*. Muitas opções para uma realização que podia ter sido ainda mais melhorada. O *scrolling* é demasiado sacudido e raramente segue mais do que as idas e as vindas da bola. Assim, não te espantes se vires os teus jogadores a correrem atrás de uma bola invisível.

■ GAME GEAR ■

SOM | GRAFISMO | ANIMAÇÃO | MANEJABILIDADE

♦ DESPORTO ♦

EDITOR: SEGA
TAMANHO DO CARTUCHO: 2 Mb
DIFICULDADE: MÉDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 4
NÚMERO DE JOGADORES: 1 ou 2
NÚMERO DE EQUIPAS: 64
PASSWORDS: SIM
CONTINUAÇÕES: SIM

75%

RoadRash

Ganhar imensos dólares para fazer explodir motoqueiros sem piedade, diz-te alguma coisa? Basta inscreveres-te simplesmente no Road Rash Tour. Única ferramenta indispensável: uma mota muito potente para resistir. As armas, vais recolhendo ao longo da estrada. Os devoradores de asfalto vão ter de estar alerta!

O'Rourke pertence a uma raça detestada pelos motoqueiros: os Chips americanos. Cínicos e arrogantes, distinguimo-los graças aos reflexos do Sol nos seus óculos de pseudoestrelas do asfalto. Escondidos nas moitas adjacentes às autoestradas, eles esperam a sua presa, tal como vampiros, que só um pé nos raios os pode abater. Toma cuidado, pois se eles te alcançam, a corrida arrisca-se a ficar fortemente comprometida, e a multa a pagar bem pesada.

Um conselho da Natasha, a propósito do líder do grupo a desmontar: "Viper (é o seu nome, este sujo... BIP!) serve-se de uma barra de metal de forte para se defender, mas sobretudo para atacar. A partir do momento em que a use contigo, meu grande lobo, rouba-a para a usares de uma forma mais perigosa!" Obrigado, Natasha, encontramo-nos no próximo descanso para que eu te mostre a minha nova barra.

As raparigas com os pompons e os dólares esperam por ti, sabendo que tu foste o único – ou quase – que escapou da terrível corrida que aconteceu há pouco. O tempo do repouso do guerreiro chegou, esperando a próxima competição, ainda mais devastadora, em lugares mágicos espalhados um pouco por todo o território americano, tais como Palm Desert, Grass Valley, Sierra Nevada, Pacific Coast e Redwood Forest. Percursos semeados de armadilhas (vacas, carros, camelos, manchas de óleo...) com mais "Angels", cada vez mais agressivos, segundo os níveis.

COMENTÁRIO

A versão esperada de *Road Rash* para o portátil da *Sega* é um sucesso. A fluidez da animação e o desfilar rápido da paisagem dominam. O conceito continua simples, mas o jogador diverte-se imenso. Única coisa a lamentar: a impossibilidade de jogar a dois, simultaneamente. Se jogas com um "mão pesada", deves alternar após cada corrida.

■ GAME GEAR ■

SOM | GRAFISMO | ANIMAÇÃO | MANEJABILIDADE

♦ "MAD-MAX" ♦

EDITOR: US GOLD
TAMANHO DO CARTUCHO: 4 Mb
DIFICULDADE: MÉDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 1
NÚMERO DE CIRCUITOS: 5
NÚMERO DE JOGADORES: 1 ou 2
PASSWORDS : SIM
CONTINUAÇÕES: NÃO

89%

BATMAN RETURNS

Soberbo zoom *realizado graças à técnica seguida pelo Mega CD – sobre o cruzado da capa (*the caped crusader*), ao volante do seu* Batmobile.

O célebre Batsinal ilumina de novo o céu obscuro de Gotham City... Precisamos daquele que, já por várias vezes, salvou a cidade do domínio de bandidos dementes. Se o Joker foi um adversário temível e muito perigoso, um outro excêntrico, fazendo-se nomear por Pinguim, faz renascer o terror na cidade. Este homem, com origens sombrias bloqueou os esgotos de Gotham e não teme nem a Polícia nem os justiceiros solitários... Então, uma vez mais, Batman vai voltar a vestir o seu fato de noite e equipado com os seus **Batmarangs**, *as suas bombas de lacrimogénio, a sua pistola-fateixa e vai tentar evitar o perigo. Ao volante do seu* **Batmobile**, *este homem está habituado a enfrentar todas as situações e os dias do Pinguim já estão contados...*

Quantas vezes conseguirás ouvir o riso cínico do Pinguim, que significa o teu insucesso nas tentativas de contrariares os seus planos diabólicos?

Atenção, ao explorares este edifício, terás de evitar ser aspirado pelas condutas de arejamento que te reconduzem mesmo ao começo do nível.

Os ataques dos aliados do Pinguim podem tomar as formas mais inesperadas, como este camião dos bombeiros, no qual está montado um enorme canhão, que guarda o fim do primeiro nível do jogo de condução.

As sequências de acção sobre o tecto de um comboio em marcha parecem agradar aos programadores, lembra-te de Indiana Jones...

É seguramente a parte mais impressionante do jogo, a corrida-perseguição, a bordo do Batskiboat *nos esgotos de Gotham City, que envolve de animações de cortar a respiração!*

Os teus adversários tornar-se-ão cada vez mais duros, à medida que se aproxima o covil do Pinguim. Tal como este gigantesco palhaço suspenso, que te bombardeia copiosamente com mísseis telecomandados.

Ao longo de todo o jogo, encontramos, com satisfação, as atitudes típicas do justiceiro da noite.

Depois de teres vagueado no labirinto dos esgotos de Gotham City, encontras de novo o infâme Pinguim. Ele vai utilizar o seu canhão de lama tóxica. Blerrgh!

■ MEGA CD ■

BATMAN RETURNS

SOM

As composições musicais ajustam-se perfeitamente ao tema do jogo.

GRAFISMO

Excelente distribuição das cores em todas as partes do jogo.

ANIMAÇÃO

São muitíssimo surpreendentes na parte arcade do jogo.

MANEJABILIDADE

Nenhuma fraqueza a este nível.

COMENTÁRIO

Decididamente, o tempo não parece afectar o quase mítico justiceiro mascarado. O vingador de Gotham City, imaginado pelo desenhador Bob Kane, nos anos 30 (a primeira colecção das aventuras de Batman foi editada em 1943) é um herói moderno que ainda hoje continua a fascinar-nos. Este novo episódio das façanhas de Bruce Wayne, aliás, Batman, foi baseado no último filme que lhe foi consagrado: *Batman, o Regresso* (com a divina Michelle Pfeiffer no papel de Catwoman). Para além de retomar a integridade de *Batman Returns* editado em cartucho para a Mega Drive (ver MEGA FORCE n.º 2), este jogo foi ainda enriquecido de sequências de arcade explorando ao máximo o reforço técnico que o Mega CD traz à Mega Drive (*zooms*, rotações, deformações de ecrã). O geral é sustentado por excelentes temas musicais. Este título, com uma realização entusiasmante oferece, de facto, três jogos em um, ao propor-te jogar a parte arcade (corrida-perseguição em *Batmobile* ou *Batskiboat*), a parte das plataformas (equivalente a cartuchos já editados para Mega Drive) ou o conjunto dos dois com alternância dos dois tipos de jogo. Este efeito vai proporcionar um jogo com uma boa longevidade, sendo possível aumentar a sua dificuldade diminuindo o número de vidas do teu herói. Uma vez terminado, tens o prazer de voltar para a parte em arcade que é muito excitante!

◆ ACÇÃO/PLATAFORMAS ◆

EDITOR: SEGA
GÉNERO: ARCADE E PLATAFORMAS
DIFICULDADE: DIFÍCIL
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 2
NÚMERO DE NÍVEIS: 10
NÚMERO DE JOGADORES: 1
PASSWORDS: NÃO
CONTINUAÇÕES: 3

\+ *Sequências soberbas em* Batmobile.
\+ *Sequências gigantes em* Batskiboat.
\+ *As músicas CD são verdadeiramente boas.*
\+ *A longevidade do jogo.*
\- *Uma só cena com Catwoman (miaouuuu).*

89%

ZAPPING

O campo!

General

O que se passa com o teu serviço militar? Normalmente, não irias cair neste grupo de comandos, mas sabes, se calhar, sobre informática... Uma coisa é certa, vais lembrar-te sempre do teu primeiro combate! Marchavas nos pântanos há já várias horas e os teus pés já têm o dobro do tamanho... Uns atrás dos outros, espaçados por 15 metros, nunca pensaste encontrar uma patrulha assim, num sítio destes. Cinco tarados do gatilho apresentam-se diante de ti, com as armas na mão! Não há volta de observação, e a algazarra começa. Mergulhaste no lodo, deixando de fora apenas a tua cabeça. Durante este tempo, os teus companheiros travam uma batalha colossal que ganharão finalmente. Será que eles podem contar contigo no caso de surgir um novo confronto?

Os esqueletos são a prova da violência dos combates!

O atirador com a arma automática envia rajadas num grande raio a toda a sua volta. O alcance é de 40 metros. O atirador de granadas lança-as para cima dos obstáculos e pode atingir um alvo a 50 metros. O lança-chamas projecta fogo até 5 metros. O encarregado da dinamite lança a 10 metros. O lançador de foguetões destrói tudo até uma linha de 150 metros.

Assim que deres a ordem, todos os teus homens atiram ao mesmo tempo. o comboio foi destruído; é pena, era necessário protegê-lo... Movimenta os teus guerreiros livremente para cercares o inimigo. O círculo negro indica o homem actualmente seleccionado para ser movimentado.

Contra um amigo, movimenta os teus jogadores, escolhendo o sítio com a ajuda da tua seta. Ao passares por um ferido, chama o médico.

Aqui tens o mapa geral. A estrela representa o QG e será no ponto "A" que tem lugar o primeiro recontro. Assim que vences uma batalha, escolhes o terreno da próxima acção, entre aqueles que te são propostos. O objectivo final é bloquear o QG do inimigo.

Assim que encontres um inimigo, que esteja um pouco perto de mais de ti, todos param de disparar para observar o vosso close-combat individual. Podes dar pontapés, murros ou fazer um bloqueio. Por vezes, quando está em dificuldade, ele saca de uma arma para ganhar! A seguir, o combate com armas reata-se...

Neste tipo de combate, todo o bom soldado é também um potencial saqueador! Então, apanha tudo aquilo que conseguires...

CHAOS

Podes chamar um médico para tratar de um ferido no campo, ou transportá-lo até um posto médico.

Há um campo vermelho e um azul. O computador selecciona secretamente a sua equipa de choque através de um ficheiro como este. As armas de cada equipa mudam após cada batalha! Contra um amigo, tenta impedir que ele veja o que seleccionaste!

Os campos de batalha são numerosos e muito diferentes. Utiliza as protecções que a natureza te oferece (rochedos, ribeira, árvores), assim como as erguidas pelo homem (sacos de areia, arame farpado...)

COMENTÁRIO

Com *General Chaos*, chega-nos um novo tipo de jogo para a Mega Drive! Aqueles que conheceram, no micro, *North and South* verão, sem dúvida, com bons olhos a chegada deste novo cartucho. Antes de mais, é a originalidade que tem a primazia. Fazer este tipo de jogo era bastante arriscado, mas é bom que se diga que da Electronic Arts podem-se esperar todas as proezas. As numerosas combinações de combate são verdadeiramente bem-vindas e conferem uma boa duração de vida ao *soft*. Sobretudo quando sabemos que três campanhas, subdivididas em 15 batalhas cada uma, são a essência do produto. Como podes ver, há muito a fazer! O ambiente sonoro é igualmente bem conseguido: cada arma tem um som próprio! E mesmo que, por vezes, o jogo possa parecer um bocadinho burro, a estratégia também está presente. Dar as ordens a cada um dos nosso homens deve-se fazer em tempo *record*, e é isto que dá um certo encanto. Se querem mesmo divertir-se que nem loucos a brincar às guerrinhas, nem hesitem em procurar este jogo, ele é de alucinar!

■ MEGA DRIVE ■

General CHAOS

SOM

Os ruídos são perfeitos, mesmo!

GRAFISMO

Personagens bem desenhadas em cenários variados e numerosos.

ANIMAÇÃO

Perfeita. No geral não apresenta qualquer problema.

MANEJABILIDADE

Algumas pequenas imperfeições, mas, no geral, tudo desliza!

◆ ACÇAO ◆

EDITOR: ELECTRONIC ARTS
TAMANHO DO CARTUCHO: 8Mb
DIFICULDADE: MÉDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 1
NÚMERO DE NÍVEIS: 3
NÚMERO DE JOGADORES: 1 ou 2
PASSWORDS: NÃO
CONTINUAÇÕES: INFINITAS

\+ A originalidade.
\+ Os ruídos.
\+ O jogo a dois.
\+ O modo "training".
\- Um pouco repetitivo.

93%

★ MEG

EC
THE DO

Aqui tens a segunda parte da solução completa, após a primeira parte que publicámos o mês passado e que nos levou até ao nível 9, intitulado "As Ilhas".

DEEP WATER

AS GRANDES PROFUNDIDADES
Código: IOIQOQLJ

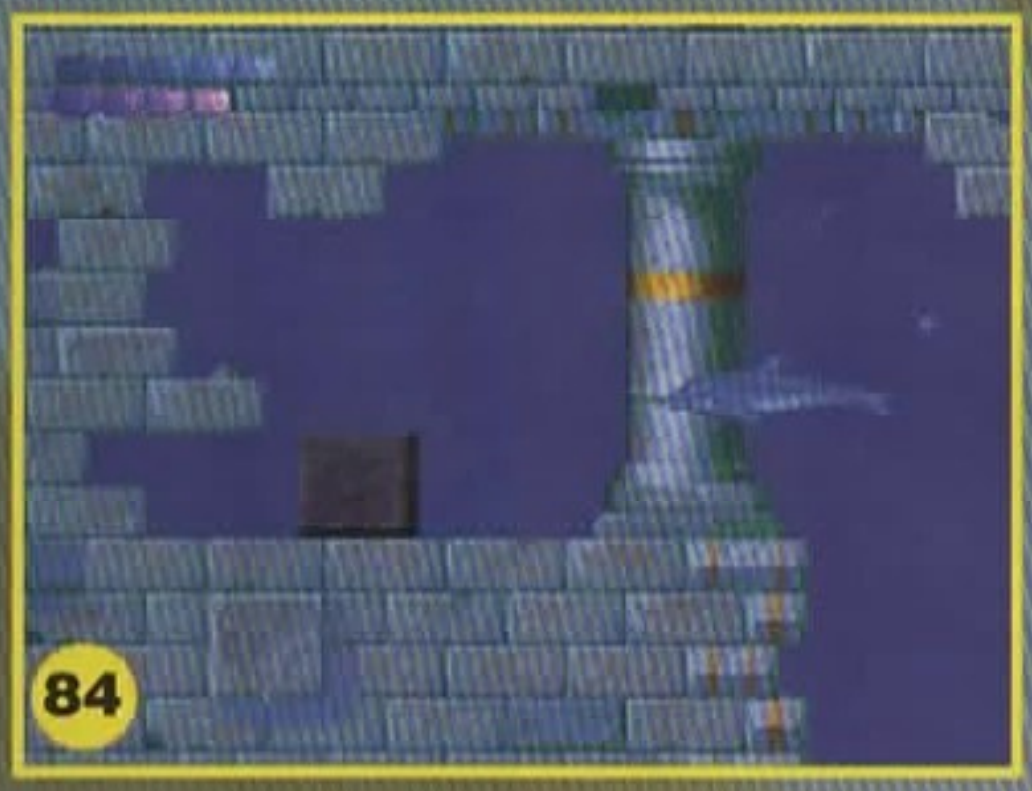
Vai para a esquerda, desce, vai para a direita e desce mesmo até ao fundo. Vai para a esquerda, desce, vai para a direita, desce, vai à esquerda, desce, vai à direita, desce, vai à esquerda e desce na segunda passagem para baixo, mesmo até ao fundo. Em baixo, vai para a direita, desce ainda mais e vai sempre pela direita. Chegas a uma sala com uma engraçada criatura (83): o Astérite. Fala com ele e parte pela esquerda.

83

THE MARBLE SEA

O MAR DE MÁRMORE
Código: UDHUQQLP

Vai ao fundo à esquerda, utiliza a pedra para desceres (84), aproveita-a para destruíres as correntes e as alforrecas, vai para a direita e encontrarás uma pedra: utiliza-a para destruíres a corrente da direita (85), encontrarás aí o cristal-passe (86). Traz as estrelas à esquerda, volta a subir por causa do oxigénio e volta a descer, mas desta vez vai para a esquerda e desce mesmo até ao fundo. Vai para a direita até a um cristal que te dirá que o acesso foi concedido (87), regressa em direcção à protecção, sobe e vai pela primeira à direita mesmo até ao fundo, passa o cristal-guardião (88), desce e vai para a direita.


84

85

86

RIVE ★

ECO
LPHIN

THE LIBRARY

A GRANDE BIBLIOTECA DE ATLANTIS
Código: ABCYQQLS

Vai para a esquerda até que consigas descer por um fosso (89), desce até à última passagem para a esquerda (90), utiliza-a e vai até ao fundo. Sobe e aproveita para respirar (91), volta a descer, utiliza o sónar sobre a estátua e... ó milagre! Ficarás invencível! (92). A seguir, desembaraça-te para conseguires levar a pedra até ao extremo à direita, antes que o teu oxigénio se esgote. Se conseguires, serve-te desta pedra para destruíres as quatro correntes que te impedem de descer mais para baixo (93). A seguir, volta a subir, toma oxigénio e desce até ao fundo. Vai à esquerda até ao cristal-passe (94), depois vai até ao fundo à direita (95), sobe e vai, de seguida, até ao fundo à esquerda, sobe mais um bocadinho e vais desaparecer em baixo para passares ao nível seguinte. ➢

possas ir para a esquerda, para destruíres a corrente, com a tua invencibilidade (100). A seguir, desce, vai à direita, desce com o rochedo e chegas então a um cristal-guardião (101). Serve-te do rochedo para continuares a descer e encontrarás o cristal-passe (102). Após passares o guardião, serve-te do sonar sobre a estátua e sobe, destrói a corrente, vai para a esquerda, destrói a corrente (103), vai novamente à esquerda, sobe, ladeando a parede da direita até à passagem. Segue por aí e chegarás a uma estátua (104).

Dá um golpe de sonar para a invencibilidade e desce mesmo até ao fundo, vai à esquerda até ao cristal "Access granted" (105), volta a subir e vai pela esquerda, forçando para não seres arrastado pelas correntes à saída.

DEEP CITY

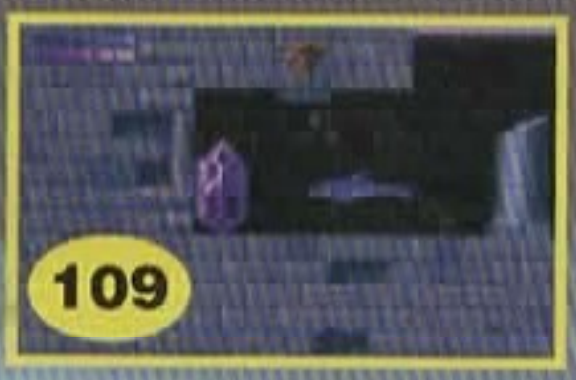
A CIDADE SUBMERSA
Código: UVQQQQLM

Salta por cima do muro à tua direita, vai andando até ao fundo até encontrares um rochedo (97) que servirá para destruíres a corrente que está no fosso (98). Desce mesmo até abaixo, vai para a direita, serve-te do sonar sobre a estátua e tornas-te invencível (99). Sobe até ao sítio onde encontraste o rochedo e continua pela direita, desce sempre até que

CITY OF FOREVER

A CIDADE ETERNA
Código: PCZARQLI

Vai pela direita até ao fundo, sobe e corta pela passagem da esquerda. Vai mesmo até ao fundo até ao cristal que não tem função nenhuma (106), sobe e salta por cima do muro à direita: faz isso três vezes seguidas. Assim que chegares ao outro lado dos quatro muros, desce e encaminha-te para o fundo até à estátua "Access granted" (107), continua pela direita até ao cristal que dá a invencibilidade (108), sobe um pouco e vai pela direita, acautela-te com as correntes, e vai pela primeira passagem para cima. A seguir, vai à esquerda em direcção a um outro cristal que dá a invencibilidade (109), forçando pela direita para destruíres as duas correntes um pouco mais longe (110). Depois, vai pela esquerda subindo sempre e segue pela passagem até ao cristal da invencibilidade (111). Continua pela esquerda, e encontrarás um rochedo (112). Leva-o para o outro lado do fosso e desce no segundo buraco, escondendo-te por trás dele. Em baixo, vai pela esquerda até ao cristal que vai accionar a máquina que restabelece o tempo (113), sobe até à máquina e envia um golpe de sonar para cima (114), a viagem começou (115, 116, 117).



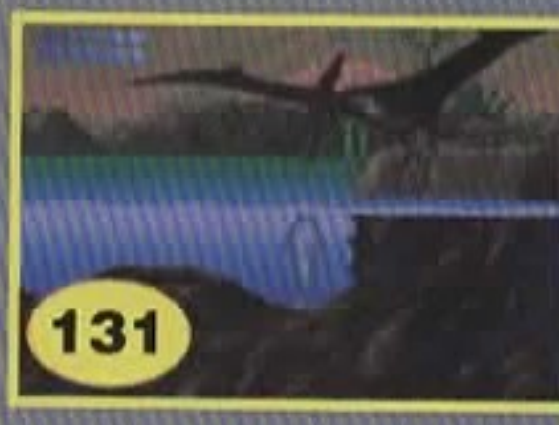
Ecco THE DOLPHIN

fundo à direita, toma a segunda passagem para cima até ao cristal da invencibilidade (123), desce sempre até ao cristal-guardião (124), desce mais ainda e vai pela esquerda, onde encontrarás outro cristal da invencibilidade (125). Vai pela passagem ao alto, e pela direita, até encontrares o cristal-passe (126). Volta a descer e continua pela esquerda, sobe, passa o cristal-guardião (127), continua a subir, vai à esquerda, desce até ao outro cristal da invencibilidade (128), volta a subir, forçando pela direita até à saída (129).

JURASSIC BEACH

A PRAIA DO JURÁSSICO
Código: AGZAUNLX

Desce sobre a esquerda até ao cristal que te dirá para cantares ao ar livre, para chamares o Pteranodon (118), o que, evidentemente, farás logo a seguir. Este transporta-te para outra lagoa (119): desce e vai pela direita, lá encontras uma passagem secreta no interior de um destes pequenos vulcões (120). Segue por ela e desce até ao cristal-passe (121), sobe e vai para a esquerda até uma passagem secreta num outro vulcão em que irás entrar de seguida (122). Desce e vai mesmo até ao



PTERANODON POND

O LAGO DO PTERANODON
Código: ZRPEUNLB

Salta a ilha à tua esquerda e vai pela esquerda até ao cristal que te dirá para cantares ao ar livre, para chamar o Pteranodon (130). Vai até à ponta da ilha que tinhas anteriormente reconhecido, e deixa-te apanhar pelo Pterandon que te levará a uma outra lagoa (131, 132). Desce até à primeira à direita, vai até ao cristal-passe (133), a seguir desce mesmo até abaixo até ao cristal-guardião (134). Vai para a direita, sobe, vai à esquerda e depois sobe mesmo até acima, até ao cristal-passe (135), desce de novo, vai tudo para a direita até ao cristal que te tornará invencível (136). A seguir, desce e passa o cristal-guardião (137), vai à direita, desce, vai para a esquerda, desce e vai totalmente para a direita, não te esquecendo de passares pelo cristal-passe (138), volta a subir, vai à esquerda e sobe sempre, até encontrares o cristal-guardião (139). Sobe, vai para a esquerda, sobe até ao cristal, que já passaste, que dava invencibilidade (140). Desce de novo e vai pela primeira à direita mesmo até ao fim, desce até ao cristal-guardião (141), vai para a direita até ao cristal (142) e volta a subir mesmo até acima, ladeando a parede da direita.
O Pteranodon vai levar-te a uma outra lagoa... (143).
A seguir, desce, e o nível foi completado!

Ecco
THE DOLPHIN

134

140

135

141

136

137

142

138

139

143

ORIGIN BEACH

A PRAIA ORIGINAL
Código: XHLIUNLP

Desce até ao cristal-passe (144), salta por cima da ilha à tua direita, desce, passa o cristal-guardião (145). A seguir, vai forçando pela direita, até ao cristal-passe (146), desce mesmo até ao fundo (147), vai pela esquerda mesmo até ao fim, caminhando pelo fundo, desce pela esquerda, sobe, continua pela esquerda e sobe mesmo até acima, após teres passado uma parede rochosa, e encontras a saída pela esquerda.

TRILOBITES CIRCLE

O CÍRCULO DOS TRILOBITES
Código: HGFMUNLW

Sobe, salta sobre a ilha à tua direita, desce pela direita, passa o hipocampo gigante (148) para ires até ao cristal-passe (149), depois volta a passar por cima do hipocampo gigante, desce pela esquerda até ao cristal-passe (150), vai à esquerda, sobe mesmo até acima, ladeando a parede esquerda tendo muita atenção, para não seres apanhado na corrente (151). ➢

Ecco THE DOLPHIN

DARK WATER

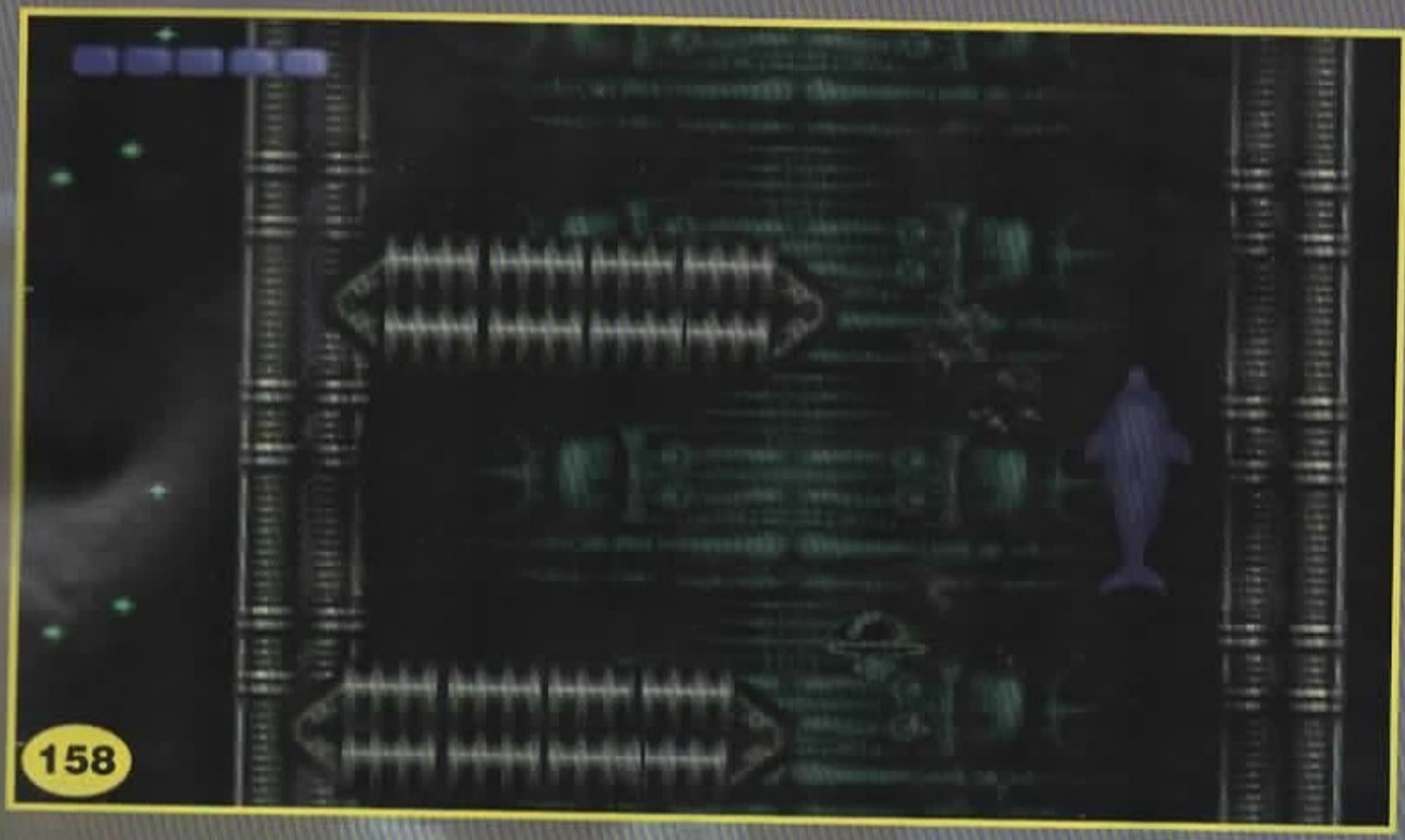
AS ÁGUAS SOMBRIAS
Código: GYXPUNLI

Desce, vai pela direita (152), desce mesmo até abaixo, vai a direita, torna-te invencível graças ao cristal (153), desce mesmo até ao fundo, vai à esquerda, volta a subir, vai à esquerda e desce até ao cristal-passe que dá invencibilidade (154). Volta ao primeiro cristal que dá invencibilidade, utiliza-o pela segunda vez e depois vai pela esquerda, passa por baixo dos corais (155), volta a subir e não utilizes o cristal-passe do primeiro cristal-guardião pois ainda tens de ir à esquerda. A seguir, sobe e utiliza-o sobre o cristal-guardião reencontrado (156), e sobe até a uma sala onde o Astérite (157), que já encontraste anteriormente, espera por ti. É necessário que destruas quatro balões da mesma cor para passar ao nível seguinte. Um conselho: destrói os balões cor de laranja, pois são os menos difíceis.

DEEP WATER

CITY OF FOREVER

Agora que já recuperaste a molécula que faltava, vais atravessar dois níveis idênticos àqueles com o mesmo nome. Guia-te pelas fotografias e comentários anteriores, uma vez que já foram visitados...



THE TUBE

O TUBO
Código: CJZEKMLV

Basta-te seguir o *scrolling* para cima, evitando tocar as paredes, ou o que é aquilo, pois são electrificadas (158, 159).

WELCOME TO THE MACHINE

A MÁQUINA
Código: NFIBKMLI

A mesma palavra de ordem para o nível 18, segue o *scrolling*, destruindo os aliens com o teu sonar (160, 161).

THE VORTEX

O COMBATE FINAL
Código: EAPNLMLO

Eis-te chegado face ao Grande Mestre, boa sorte! Os olhos e a boca são os seus pontos fracos... Envia, portanto, golpes de sonar sobre os seus olhos: são precisos oito golpes para destruir um olho. Assim que os olhos estiverem destruídos, ataca a boca... é preciso forçar por baixo três vezes, posiciona-te horizontalmente. A boca vai cair, mas reaparece logo: repete a operação até que não apareça mais. A seguir, é preciso atacar a fronte cinco vezes... um último conselho: não toques na cabeça e não te deixes tocar pelos *aliens* durante o combate! ❑

TOP TEN do LEITOR

Ao longo de cinco meses a MEGA FORCE ofereceu **45 walkmans** *aos leitores que votaram nos jogos que mais gostaram em cada mês. Os resultados das votações deram-nos a conhecer as preferências dos usuários das consolas* **Sega** *durante estes cinco últimos meses. No período entre o dia 31 de Março e 30 de Abril notou-se que os jogos em que a personagem é o nosso amigo Sonic, lutando arduamente contra o maléfico Dr. Robotnik, voltou a ocupar lugar de destaque nas preferências das três consolas. Depois de escolhidas as melhores frases sobre a MEGA FORCE dos votantes de cada consola, um júri composto por elementos da redacção da revista atribuiu um* **walkman** *a cada um dos leitores abaixo indicados. Estes leitores, e os que ainda não receberam o* **walkman** *que lhes foi atribuído, devem entrar em contacto com a redacção da revista, a fim de se informarem da maneira como devem levantar o prémio. Mantém-te em contacto com a MEGA FORCE para te inteirares dos novos passatempos onde poderás ganhar ainda muitos e óptimos prémios.*

MASTER SYSTEM

- Pedro Miguel Almeida e Castro – 966 01 14
- José Filipe Rocha Camarinha – 82 02 57
- Miguel Alexandre Martins Marques – 495 34 08

MEGA DRIVE

- Pedro Miguel Pereira – 42 34 86
- Sílvia Cristina Marques – 202 07 91
- Rui Miguel Marques Rodrigues – 921 72 95

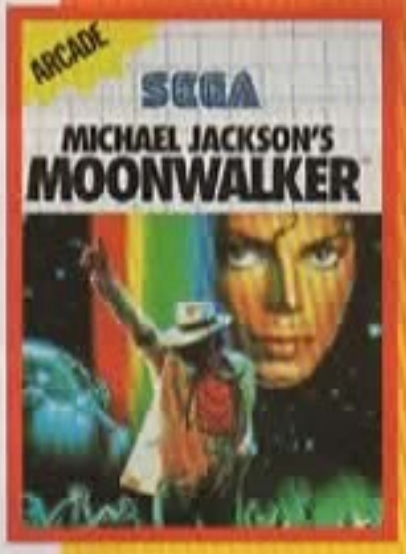
GAME GEAR

- Ricardo Azevedo da Silva – 81 48 84
- Marta Melo Pereira – 951 09 70
- Paulo Nuno António Ferreira – 236 26 31

Este é um dos walkmans que a MEGA FORCE ofereceu a 45 leitores que votaram por telefone num jogo da sua preferência.

MASTER SYSTEM

	POS.	ANTES
MORTAL KOMBAT	1.º	1.º
ASTERIX: SECRET MISSION	2.º	E
SONIC CHAOS	3.º	3.º
JAMES BOND 007: THE DUEL	4.º	4.º
BACK TO THE FUTURE III	5.º	9.º
MOONWALKER	6.º	E
SUPERSPACE INVADERS	7.º	E
SONIC 2	8.º	6.º
F 1 RACING	9.º	5.º
JURASSIC PARK	10.º	7.º



MEGA DRIVE

	POS.	ANTES
SONIC 2	1.º	3.º
STREET FIGHTER II	2.º	1.º
MORTAL KOMBAT	3.º	2.º
SONIC 3	4.º	E
FORMULA ONE	5.º	E
GLOBAL GLADIATORS	6.º	6.º
JURASSIC PARK	7.º	7.º
ALADDIN	8.º	5.º
MICKEY AND DONALD	9.º	E
JUNGLE STRIKE	10.º	R

GAME GEAR

	POS.	ANTES
MORTAL KOMBAT	1.º	1.º
GLOBAL GLADIATORS	2.º	R
JURASSIC PARK	3.º	R
DESERT STRIKE	4.º	E
STREETS OF RAGE II	5.º	9.º
SONIC 2	6.º	7.º
CRASH DUMMIES	7.º	E
ASTERIX: THE SECRET MISSION	8.º	2.º
SHINOBI II	9.º	R
KLAX	10.º	E

E = Entrada R = Reentrada

OS MAIS VENDIDOS

Estes são os cinco jogos mais vendidos para cada uma das consolas *Sega*, durante o mês de Abril Como podem verificar os jogos que se estão a vender mais são os que foram colocados no mercado a um preço muito reduzido sendo alguns deles inéditos em Portugal.

MASTER SYSTEM

1.º ROBOCOP VS TERMINATOR
2.º WONDERBOY IN MONSTER WORLD
3.º GLOBAL GLADIATORS
4.º DONALD: DEEP DUCK TROUBLE
5.º DESERT STRIKE

MEGA DRIVE

1.º SONIC 3
2.º FIFA SOCCER
3.º ETERNAL CHAMPIONS
4.º CYBORG JUSTICE
5.º TMHT – TOURAMENT FIGHTER

GAME GEAR

1.º DESERT STRIKE
2.º F1 RACING
3.º ULTIMATE SOCCER
4.º ASTERIX: THE SECRET MISSION
5.º ROBOCOP VS TERMINATOR

A elaboração desta lista só foi possível com a ajuda de alguns agentes autorizados *Sega* de norte a sul do país.

TITUS INFORMÁTICA – Algarve
GAME INFORMÁTICA – Amadora
PESQUISA UM – Oeiras
BAZAR 101 – Figueira da Foz
EQUIPOLAR – Porto
CLUBE DE JOGO – Póvoa de Varzim
CASA DAS PRENDAS – Barcelos
DENTINHO – Lisboa

CORREIO DO SONIC

Olá amigos! Já sabem que estou aqui para vos ajudar com algum problema que vos surja. Se precisarem de mim ou quiserem fazer alguma sugestão escrevam para:

Revista MEGA FORCE
CORREIO DO SONIC
Largo da Lagoa, 15-C
2795 Linda-a-Velha

Vera Marisa
Sócia n.º 17 905

Um amigo do meu irmão Rui disse que os truques dos jogos estão nos manuais. Ele foi ver e não encontrou nada. É verdade o que o amigo dele disse?

Não, não é.
O que ele pode encontrar nos manuais que acompanham os jogos é alguma ajuda para o jogo, a fim de não andar perdido sem saber o objectivo.

Diogo Augusto Henriques
Sócio n.º 29 606

Tenho a Game Gear e gostava de saber que jogo hei-de pedir aos meus pais nos meus anos: Columns *ou* Street Fighter 2?

Infelizmente não vais poder comprar o *SF 2* para a Game Gear. Mas se gostas de jogos de lutas tens, por exemplo, o *Ninja Gaiden*, o *Mortal Kombat*, o *Shinobi 1* ou mesmo o *Shinobi 2*. O *Columns* é muito bom, mas não é de luta.

Luís Alexandre Coutinho
Sócio n.º 13 893

Gostava de saber se futuramente haverá algum jogo de carros de Fórmula Indy. É que eu gosto muito de carros e como já tenho o Senna GP II, *gostaria de algo mais emocionante.*
Já agora queria saber se não podiam baixar os preços dos jogos. Posso-te escrever mais vezes?

Olá Luís. Olha, se gostas de carros de corrida, experimenta o *Formula One* enquando não sai um de Fórmula Indy. É simplesmente espectacular. Que o diga o Damon Hill...
Os jogos são "vítimas" dos impostos que incidem sobre eles e do câmbio da nossa moeda.
Podes escrever as vezes que quiseres. Cá estarei para responder.

David Dinis
Sócio n.º 7381

Queria que me mandasses uma carta com todos os truques do Street Fighter 2. *Aproveito também para te pedir os códigos para aumentar o número de vidas no jogo* Desert Strike.

David, logo que tenhamos novos códigos eles irão para a página dos "Segredos". Como já disse algumas vezes, não temos disponibilidade para enviar por correio truques para jogos. Será melhor escreverem para o Clube Sega. Pode ser que seja mais fácil para eles.

Carlos Jorge S. Costa
Ponte de Lima

Tenho uma Mega Drive francesa oferecida por um primo meu. Gostava de saber qual é o jogo mais violento que existe em Portugal. Queria que me mandassem posters *do Sonic e de outros jogos, assim como catálogos de jogos para poder escolher.*

Já reparaste que o Sonic é contra a violência? Dos mais violentos jogos de luta não há dúvida que o *Mortal Kombat* está no topo.
Não temos *porters* para oferecer aos nossos leitores, mas vamos começar a publicar alguns na MEGA FORCE. Quanto ao catálogo, deves dirigir-te a um agente Sega e pedir que te deixe consultá-lo.

Nélson Luís Sampaio
Ourém

Tenho a Game Gear. Podem mandar-me códigos e passwords *para os jogos* Ax Battler *e* Sonic 2?

Nélson, já falámos muitas vezes do *Sonic 2* e publicámos um *dossier* na MEGA FORCE n.º 2. Truques e *passwords* do *Ax Battler* já foram divulgados nos "Segredos". Lê os números anteriores e verás que encontras ajuda.

Rui Miguel de Carvalho
Sócio n.º 15 876

Queria saber alguns truques para o Kid Chameleon *e* Terminator. *Gostava de saber quando é que o Virtua Sega é editado em Portugal.*

Não conheço truques para o *Kid Chameleon*. Para o *Terminator*, e supondo que te referes à versão Mega Drive, podes fazer o seguinte: no título do jogo pressiona o botão 2 e em seguida o botão 1. O ecrã fica negro por alguns segundos. Larga os botões e pressiona ESQUERDA, ESQUERDA, ACIMA, ACIMA, DIREIRA, DIREITA, ABAIXO E ABAIXO.
Quando te referes ao Virtua Sega, se o que queres saber é quando o *Virtua Racing* chega a Portugal, isso está para breve. Da próxima vez tenta ser mais claro nas tuas perguntas.

Nuno Miguel Pascoal
Sócio n.º 36 424

Existe algum adaptador para jogar os jogos da Mega Drive na Master System? A Sega está a pensar editar um Sonic 4?

Não existe adaptador para o que tu queres. É provável que a saga do Sonic continue. De momento já temos o *1*, o *2* e o *Sonic 3*, além do *Spinball*, do *Chaos* e do *Sonic CD*.

Hugo Miguel Maciel Babo

Queria saber se existe algum jogo de cowboys *para a Master System.*

Parece-me que o único jogo de *cowboys* que existe é o *Renegade*. Penso que a *Sega* não deu muita atenção a esse tema já tão velhinho.

Francisco Miguel Almeida

O Francisco coloca uma série de questões sobre as futuras consolas da Sega, *nomeadamente a Multi-Mega e a Saturn. No próximo número da MEGA FORCE vamos falar dos novos projectos da Sega e também das características da portátil Multi-Mega.*

S. O. S.

Se sabes algum destes truques e queres ajudar estes leitores em "apuros", escreve para os "Segredos do Sonic".

• **José André Pires Tinoco.**
Qual é o código que permite escolher o distrito no jogo Revenge of Shinobi?

• **De Miguel Silva para o S. O. S. de Nuno Marques.**
Passwords para o *European Club Soccer:* escreve na primeira linha THREE, na segunda SHREDDED e na terceira WHEAT.

• **De Rui Miguel Carvalho para o S. O. S. de Renado Henriques.**
Sonic 2 da Master System: com a consola apagada pressiona os botões 1 e 2 e ACIMA-ESQUERDA e acende a consola, mantendo esses botões pressionados enquanto decorre a apresentação. Depois no comando 1 pressiona um botão qualquer.

Júlio André Cabral
Sócio n.º 8071
Queria saber se existem transformadores de jogos de outras marcas para a* Sega. *Penso que deveriam aumentar o número de páginas dos "Segredos" porque a Sega tem milhares de jogos.

Não sei o que queres dizer com "transformadores de jogos". Se aumentarmos o número de páginas dos "Segredos" teremos de reduzir outras secções. Será que isso é bom? Vamos esperar mais algum tempo para podermos colocar mais páginas na MEGA FORCE.

Bruno Alexandre Reis
Sócio n.º 26 889
***Queria fazer duas perguntas: como é que se passa a "Mission 4" no jogo* Renegade *da Master System? E o que são* bits *e* bytes?**

Bruno, tenho muita pena, mas não te posso valer. Não conheço truques para o *Renegade*, além de que não disponho de tempo suficiente para jogar todos os jogos da Sega. Quanto aos *bits* e aos *bytes*, prometo que na MEGA FORCE n.º 14 incluiremos um texto que explicará sucintamente o que significam essas duas palavras que tanta confusão fazem a alguns leitores. ❑

AQUI AS NOVIDADES CHEGAM PRIMEIRO — Bazar Prameta — ENVIAMOS GRATUITAMENTE CATÁLOGO COMPLETO

MEGA CD

BATMAN RETURNS	13.400$
ECCO THE DOLPHIN	11.400$
FINAL FIGHT	11.400$
HOOK	13.800$
JAGUAR XJ 220	11.300$
LETHAL ENFORCERS	15.300$
MORTAL KOMBAT	11.990$
NHL	13.500$
SEWER SHARK	14.300$
SHERLOCK HOLMES	14.400$
SILP HEED	11.300$
SONIC CD	11.400$
THUNDER HAWK	11.300$
WWF RAGE IN THE CAGE	12.200$

IVA INCLUIDO

CAMPEONATO SONIC 3
DIA 3 JULHO
EXCLUSIVO PARA CLIENTES DA PRAMETA
AS INSCRIÇÕES TERMINAM DIA 28 JUNHO
PREPARA-TE

MEGA DRIVE

CYBORG JUSTICE	3.990$
EVANDER H. BOXING	3.990$
KING OF THE MONSTERS	3.990$
MEGALOMANIA	3.990$
SUPERMAN	3.990$
ASTERIX	14.900$
BIO HAZZARD BATTLE	4.490$
CHARLES BARKLEY	9.300$
FIFA SOCCER	12.900$
ETERNAL CHAMPIONS	16.900$
F 1 RACING	15.900$
FLINSTONES	8.900$
GENERAL CHAOS	11.790$
JUNGLE STRIKE	14.600$
JURASSIC PARK	15.300$
LETHAL ENFORCES	16.900$
NBA JAM	12.590$
SONIC 3	16.900$
TMHT TOURNMENT FIGHTERS	15.990$
WWF ROYAL RUMBLE	13.690$
ALISIA DRAGON	5.990$
CORPORATION	5.990$
PINK PANTER	13.390$
REN Y STIMPY	12.890$
SUBTERRANEA	14.490$
VIRTUA RACING	19.900$

IVA INCLUIDO

ENCOMENDA PELO TELF.: 02-812186
OU POR CARTA PARA
RUA DO CARVALHIDO,76
4200 PORTO
DENTRO DE DOIS DIAS TENS O TEU JOGO EM CASA

PRAMETA A TUA LOJA SEGA

MASTER SYSTEM II

007 JAMES BOND THE DUEL	9.900$
ASTERIX S MISSION	8.900$
CALIFORNIA GAMES 2	8.900$
COOL SPOT	9.990$
DESERT STRIKE	9.990$
DONALD DUCK 2	8.400$
F 1 RACING	10.900$
GP RIDER	7.900$
JURASSIC PARK	8.900$
MORTAL KOMBAT	11.900$
PITFIGHTER	3.990$
RENEGADE	7.900$
ROAD RASH	9.990$
ROBOCOP	5.890$
SHADOW DANCER	6.900$
SONIC II	8.900$
THE FLASH	9.600$
WINTER OLIMPICS	9.990$
WORLD CUP 93	9.990$
ROBOCOP III	4.490$
STRIDER	3.990$
SUPERMAN	2.590$
ADDAMS FAMILY	4.490$
GLOBAL GLADIATORS	3.390$
STREETS OF RAGE II	7.590$
ALLADIN	9.500$

IVA INCLUIDO

GAME GEAR

MORTAL KOMBAT	10.900
ROAD RASH	9.990
ROBOCOP VS TERMINATOR	8.990
SHINOBI II	5.900
SONIC CHAOS	8.800
STREETS OF RAGE II	9.600
SUPERMAN	10.400
TOM AND JERRY	6.700
ULTIMATE SOCCER	8.990
WWF STEEL C. CHALLENGE	9.900
ASTERIX S. MISSION	8.800
DESERT STRIKE	9.890
DONALD DUCK 2	7.990
JAMES BOND 007	9.900
CHACKAN	2.590
CHESS MASTER	3.990
EVANDER H. BOXING	2.590
GLOBAL GLADIATORS	2.590
HOME ALONE	2.590
MARBLE MADNESS	4.990
SOLITAIRE POKER	3.990
WORLD C. LEADERBOARD	3.990
ROBOCOD	5.490
STRIDER RETURNS II	5.490
BATMAN RETURNS	2.990
SPIDERMAN	3.490

IVA INCLUIDO

ENVIAMOS À COBRANÇA PARA TODO O PAÍS INCLUINDO AÇORES E MADEIRA • AS DESPESAS DE ENVIO SÃO GRÁT

CHUCK ROCK - ECCO THE DOLPHIN

Enviado por: Miguel Fernando Ferreira Pinto

CHUCK ROCK
Nível 2 – GUFKN
Nível 3 – PDPKKN
Nível 4 – JWNTXF
Nível 5 – TSFNVP

ECCO THE DOLPHIN
Para ires ao último nível introduz a seguinte *password:* 0CFWUYHS

BUBSY

Enviado por: Ricardo Fontes
Nível 1 – JSSCTS
Nível 2 – CKBGMM
Nível 3 – SCTWMN
Nível 4 – MKBRLN
Nível 5 – LBLNRD
Nível 6 – JMDKRD
Nível 7 – STGRTN
Nível 8 – SBBSHC
Nível 9 – DBKRRB
Nível 10 – MSFCTS
Nível 11 – KMGRBS
Nível 12 – SLJMBG
Nível 13 – TGTRVN
Nível 14 – CCLDSL
Nível 15 – BTCLMB
Nível 16 – STCJDH

MEGA DRIVE

KRUSTY FUN HOUSE

Enviado por: David Gamboa
O código para abrir todas as portas é TRACY, e os dos níveis são:
Nível 2 – SELMA
Nível 3 – SCRATCHY
Nível 4 – SKINNER
Nível 5 – GROENING

GAME GEAR

JAMES BOND: THE DUEL - GOLDEN AXE

MASTER SYSTEM

Enviado por: Marco António Nogueira Gomes

JAMES BOND: THE DUEL
Para escolher nível: liga o *joypad* na entrada 2 e mantém pressionados os botões BAIXO- ESQUERDA (diagonal). Liga o controlo na entrada 1 e carrega no botão. É melhor usares dois *joypads*.

GOLDEN AXE
Continuações extra: perdendo os "Continue", receberás um de bónus se carregares no *joypad* na diagonal CIMA--ESQUERDA e no botão 1 simultaneamente.

THE LOST VIKINGS

Enviados por um leitor que se esqueceu de se identificar.
Aqui estão as *passwords* para todos os níveis:
Nível 0 – STRT
Nível 1 – GR87
Nível 2 – TLPT
Nível 3 – GRND
Nível 4 – LLMO
Nível 5 – FLOT
Nível 6 – TRSS
Nível 7 – PRHS
Nível 8 – CVRN
Nível 9 – BBLS
Nível 10 – TR33
Nível 11 –VLCN
Nível 12 – QCKS
Nível 13 – PHRO
Nível 14 – C1RO
Nível 15 – SPKS
Nível 16 – JMNN
Nível 17 – SNDS
Nível 18 – TMPL

Nível 19 – TTRS
Nível 20 – JLLY
Nível 21 – PLNG
Nível 22 – BTRY
Nível 23 – JNKR
Nível 24 – RVTS
Nível 25 – CBLT
Nível 26 – HOPP
Nível 27 – SMRT
Nível 28 – V8TR
Nível 29 – NFL8
Nível 30 – WKYY
Nível 31 – CMBO
Nível 32 – 8BLL
Nível 33 – TRDR
Nível 34 – FNTM
Nível 35 – WRLR
Nível 36 – PDDY
Nível 37 – TRPD
Nível 38 – TFFF
Nível 39 – FRGT
Nível 40 – 4RN4
Final – MSTR

MEGA DRIVE

Painel do Sonic

Mega Drive (MD) • Master System (MS)
Game Gear (GG) • Mega CD (MCD)

TROCAS

• (GG) *Simpsons VS Space Mutants* • Sérgio Soares. Quinta da Quintinha, São João dos Montes – 2600 V. F. de Xira. Telef.: 950 18 59.

• (GG) *Columns* por *Super Monaco GP 2* ou *Streets Of Rage II* • Hugo Miguel A. Gomes. Av. dos Cravos Vermelhos, 16, 6.º-C, Reboleira Sul – 2700 Amadora.

• (MD) *Golden Axe, Revenge Of Shinobi* e *Streets Of Rage* • Pedro Klecius Cunha. Travessa da Pereira, 22, 2.º-D –1100 Lisboa. Telef.: 886 26 13.

• (GG) *Super Monaco GP 2,Tazmania* e Car Adaptor por Master Gear Converter • Eduardo Miguel M. Nogueira. Av. General Ribeiro Carvalho, 16 – 5400 Chaves. Telef.: 2 29 29.

• (MD) *Back to the Future III* por *Art Alive* • Élio Isaac R. Marques. Bairro Nossa Senhora de Oliveira, lt. 16, RDT – 2135 Samora Correia. Telef.: 6 14 36.

• (MD) *Tazmania* por *Desert Strike* ou *Aladdin* ou *Global Gladiators* • Carlos Manuel A. Rebelo. R. Prof. Franco, lt. 56, Gondivai, Leça do Balio – 4465 S. Mamede Infesta. Telef.: 953 56 48.

• (MS) *Super Tennis* e *Global Defense* por *Mortal Kombat* e *Super Kick Off* • Manuel José T. S. da Cunha. R. Direita, 17 – 5470 Montalegre. Telef.: 5 21 59.

• (MS) *G-Loc Strider* e *Enduro Racer* por *Alex Kid In Shinobi World* ou *Asterix* • Bruno F. Ramos. R. da União, 8, 1.º-D – 3530 Mangualde. Telef.: 62 30 25.

• (MD) *Street Of Rage, Shinobi* e *Golden One* • Rui Miguel P. C. Marques. R. das Tilias, 18, Pinhal Vidal, Vale de Milhaços, Corroios – 2800 Almada. Telef.: 253 19 54.

• (MS) *Chase H. Q.* por *Double Dragon, Renegade* ou *Sonic 2* • José João Fortes. Beco das Rosas, 6, Buraca – 2700 Amadora. Telef.: 490 59 13.

• (MD) Vários jogos e dois ou três jogos por consola GG • Sérgio Miguel N. Oliveira. R. Ramalho Ortigão, 99, Valbom – 4420 Gondomar. Telef.: 983 46 54.

• (MD) Computador Timex 48 K por alguns jogos • Miguel Massano Santos. R. das Mimosas, 4, 1.º, Alto dos Gaios – 2765 Estoril. Telef.: 466 20 25.

• (GG) Pac-Man • Carlos Eugénio M. Carrera. R. Dr. António José Almeida, 19, 2.º, Esq., Venda Nova – 2700 Amadora. Telef.: 490 01 91.

• (MD) *Shadow Of The Beast, Rambo III, Alisia Dragon* e *Splaterhouse II* por *Mortal Kombat* • Frederico Miguel C. Roberto. Av. D. Nuno Álvares Pereira, 42, 3.º-D – 2735 Agualva-Cacém. Telef.: 913 36 39.

• (GG) Temporariamente Quatro em Um • Ricardo de C. Galrito. R. D. Henriqueta G. Araújo, 8, 2.º – 2830 Barreiro. Telef.: 207 80 61.

• (MD) *Pit-Fighter, Super Monaco GP 2* e *Super Kick Off* • Pedro Manuel P. de Matias. R. Padre Américo, 22, Queijas 2795 Linda-a-Velha. Telef.: 417 46 38.

• (MS) *Putt & Putter* e *Space Gun* por *Champions Of Europe* • Nuno Miguel A. Fernandes. R. Dr. João Pinto, 43-A, 2.º, Esq. – 6230 Fundão. Telef.: 5 28 90.

• (MD) *Global Gladiators* • Bruno Branco Félix. R. José Régio, 17, 2.º, Dto. – 2725 Mem-Martins. Telef.: 926 29 02.

• (MD) *Ecco The Dolphin* e *Super Real Basketball* • André Matos Lino. R. General Silva Freire, 20, 7.º, Esq. – 1800 Lisboa. Telef.: 851 32 44.

• (MS) Consola e dez jogos por consola MD • Licínio Filipe A. F. Marques. R. da Pêga, 21 — 3800 Aveiro. Telef.: 2 38 54.

• (MS) *Sonic* • Leandro M. dos Reis. R. Padre António Martins Pereira, 8, 1.º, Dto. – 2495 Fátima. Telef.: 53 17 51.

• (MD) *Alisia Dragoon* • Bruno Miguel M. Dinis. R. Direita, Foros de Benfica do Ribatejo – 2080 Almeirim. Telef.: 58 94 53.

• (MD) Mega Games I • Erica Caraça. R. Afonso Galo, 31, 3.º, Dto. – 2800 Almada. Telef.: 276 99 29.

• (MD) Vários jogos • Sérgio Miguel de J. M. Costa. R. Luísa Todi, 810, 3.º, Esq., Brandoa – 2700 Amadora. Telef.: 474 24 41.

• (MD) *Super Monaco GP 2* • Marco André R. N. Silva. R. Novais da Cunha, 204 – 4420 Gondomar. Telef.: 964 04 51.

• (MS) Consola e quatro jogos por consola MD e um jogo • José Manuel M. Gomes. R. Diogo Amado, 13 – 7350 Elvas. Telef.: 62 94 52.

• (MD) *Last Battle* e *Lotus Turbo Challenge* • Álvaro Daniel M. Vieira. Barreiro, Paços de Goiolo – 4630 Marco de Canavezes. Telef.: 58 12 65.

• (MD) *Sonic* • Jorge Manuel T. Bernardes. Av. Benjamim Araújo, 91, 4.º, Dto. – 3700 S. João da Madeira. Telef.: 2 60 89.

• (MD) *Sonic* por *European Club Soccer* • João Patrício C. da Silva. R. do Outeiro, Vilar dos Prazeres – 2490 Ourém.

• (MD) *Super Wrestlemania* e *Mystic Defender* por *Alien 3* ou *Alisia Dragon* ou *Aladdin* ou *Mortal Kombat* • Sérgio Daniel T. Dias. R. D. João I, 23, Gafanha da Nazaré – 3830 Ílhavo.

• (MD) Vários jogos • Joel Jorge T. A. Gomes. R. dos Reis, 7, Alto Cova da Moura, Buraca – 2700 Amadora. Telef.: 490 29 38.

• (MS) Olympic Gold • Jorge Filipe G. Casaca. Av. Ramiro Correia, 13, 2.º, Esq. – 7800 Beja. Telef.: 32 07 75.

• (GG) Relógio Sonic por Quatro em Um • João Miguel S. A. Freitas. R. Dr. Júlio de Matos, 480, 2.º – 4200 Porto. Telef.: 59 74 63.

• (MD) *Ecco The Dolphin, Tazmania, Global Gladiators* e *Mega Games I* por *Olympic Gold, Home Alone, Flinstones* e *Micro Machines* ou *Fatal Fury* • José Alves Reis. R. de Argoncilhe, 753, Argoncilhe – 4535 Lourosa. Telef.: 764 40 06.

• (MD) Mig 29, Mega Game 2 por Tazmania e Super Monaco GP • Alexandre Krouglov. Av. Óscar Monteiro Torres, 50, 5.º-D — 1000 Lisboa. Telef.: 793 42 39.

• (MD) Vários jogos • João António D. O. Tiago. Trav. do Município, 18 – 2710 Sintra. Telef.: 923 45 21.

• (MS) *Indiana Jones* e *G-Loc* por *Mortal Kombat* e *FIFA Soccer* • João Daniel da S. Sampaio. Av. Vasco da Gama, 675, 4.º, Dto., Ramalde – 4100 Porto. Telef.: 617 19 24.

• (MD) *Super Monaco GP 1* por *Super Monaco GP 2* • José Augusto F. Caridade. R. Senhora da Hora, 147 – 4440 Valongo. Telef.: 912 37 16.

Se pretendes trocar ou vender jogos, consolas ou simplesmente trocar correspondência com outros leitores, podes anunciá-lo grátis na MEGA FORCE. Basta preencher o cupão e enviá-lo para:

Painel do Sonic
Revista MEGA FORCE
Largo da Lagoa, 15-C
2795 Linda-a-Velha

MASTER SYSTEM	☐	GAME GEAR	☐
MEGA DRIVE	☐	MEGA CD	☐

Compra ☐ Venda ☐ Troca ☐ Contacto ☐

Nome: ..... Idade: .....

Morada: ..... Telef.: .....

Localidade ..... Código Postal ..... Data .... / .... / ....

VENDAS

· (GG) Consola, adaptador e dois jogos · Paulo Nuno Pinto. R. Francisco Machado Ourém, 218, 1.º, Esq. – 4700 Braga. Telef.: 2 73 33.

· (GG) *Marble Madness*, 3500$, e Ax Battler, 4000$ · João Filipe Luís. R. Duarte de Almeida, 5, 2.º, Dt., Algés – 1495 Lisboa. Telef.: 411 64 04.

· (GG) *4 em 1* e *Ax Battler* · Pedro Diogo dos S. Pinto. Largo Conde do Bonfim, 9, r/c, Esq., São Domingos de Benfica – 1500 Lisboa. Telef.: 774 16 13.

· (MD) Menacer · Sérgio Alexandre O. Santos. R. Bartolomeu Dias, 196, 3.º, Dto., Mafamude – 4400 V. N. de Gaia. Telef.: 30 55 92.

· (MD) *Mercs* · Fernando Miguel F. da M. C. Dias. R. Argentat, 19, 1.º-D – 4470 Maia. Telef.: 948 38 86.

· (MS) *Bubble Bobble* por 6000$ · Rúben Filipe M. Nóbrega. Sítio dos Salões — 9400 Porto Santo. Telef.: 98 20 13.

· (MD) *Street Fighter II*, 15 500$; *Fatal Fury*, 10 900$; *Aliens 3*, 9900$, e *Splater House II*, 3000$ – 3780 Anadia. Telef.: 50 34 45.

· (MD) *Super Kick Off* por 8000$ · Paulo Jorge dos S. Coutinho. R. Eng. Eugénio do Valle, 12, r/c, Dto. – 5100 Lamego. Telef.: 6 36 69.

· (MD) Consola, dois Gamepads, um Joystick e quatro jogos por 50 000$ · Miguel João C. da R. Ribeiro · R. Sto. António do Telheiro, 101, 3.º, Dto., S. Mamede Infesta – 4465 Matosinhos. Telef.: 901 50 01.

· (MD) *Batman Returns* ou *Super Real Basketball* por 7500$ ou troco um deles pelo *Jungle Strike* · Ricerdo Miguel G. C. Branco. R. Alegre, 49, 3.º-C, Algés – 1495 Lisboa Telef.: 410 26 19.

· (MD) *Super Kick Off* por 7000$ ou troco pelo *Lemmings* · Rui António da S. Pratas. R. Dr. Rosa Falcão, 10-A, 2.º, Esq. – 3000 Coimbra. Telef.: 2 98 07.

· (MS) Consola e três jogos por 19 500$ · Nuno Filipe A. de M. Antas. R. Actor João Gudes, 59, 2.º, Esq. – 2795 Linda-a-Velha Telef.: 419 08 47.

· (GG) Consola, adaptador TV e oito jogos · Fábio Alexandre N. P. Rosado. Calçada Carriche, lt. 8, 9.º, Dto. – 1700 Lisboa. Telef.: 758 68 61.

· (GG) Consola, adaptador TV e quatro jogos por 30 000$ · Rui Miguel Azevedo. R. António Sérgio, 101, r/c, Dto. – 4470 Maia. Telef.: 948 74 77.

· (MD) *WWF Wrestlemania*, 5500$; *Strider* e *Eswat* e *Arron Flash*, 4000$ cada um; *Sonic*, 3000$, e *Mega Games I*, 12 000$ · Nuno Medeiros. R. Amaro Dias, 63, Arrifes – 9500 Ponta Delgada. Telef.: 68 29 20.

· (MD) Consola, dois comandos e cinco jogos por 50 000$ · Rui Miguel C. Tavares. Praceta Daniel Filipe, 2, c/v, Dto., Casal de S. Brás – 2700 Amadora. Telef.: 491 85 94.

· (MD) *Super Real Basketball*, 7000$, e *Ace Mutants* e *Simpsons VS*, 8500$ · José António Santos. R. de Cadavão, 910, Vilar do Paraíso, V. N. de Gaia – 4405 Valadares. Telef.: 711 65 63.

· (MD) *Another World* e *Flashback*, 7000$ cada um; *Mortal Kombat*, 8500$, e *Streets Rage II*, 8000$ · Pedro Miguel L. Alves. R. Joaquim Ereira, 2 – 2750 Cascais. Telef.: 484 12 11.

· (MD) *WWF Wrestlmania*, 7000$; *Ecco The Dolphin*, 9000$, e *Last Battle*, 4000$ · Pedro Miguel P. Caldeira. Praceta Jornal Vida Ribatejana, lt. 12, 4.º, Dto. – 2600 Vila Franca de Xira. Telef.: 2 40 80.

· (MS) Consola, dois comandos e cinco jogos por 30 000$ · Manuel António Paulino. R. Barão de Sabrosa, 216, 1.º-D – 1900 Lisboa. Telef.: 847 42 30.

· (MS) *Jurassic Park* por 8200$ ou troco pelo *Mortal Kombat* · Miguel Correia Ricardo. R. dos Lusíadas, 1.º-D – 8500 Portimão. Telef.: 2 65 39.

· (GG) Consola e quatro jogos por 19 000$ · Martino Ferreira P. M. Magalhães. R. Central da Corga, 170, Águas Santas – 4445 Maia. Telef.: 971 36 02. ❑

Fique de olho nas imagens do futuro e dê ouvidos ao som do novo mundo.

Dê um salto para o futuro. Na MediaForm você vai encontrar a formação adequada nas novas tecnologias do som e da imagem profissional. Conquiste o acesso a um admirável mundo tecnológico que determinará novos e criativos rumos para suas realizações profissionais. MediaForm. Ao seu alcance, o som e a imagem para a viragem do século.

Video/TV – Realização. Pós-produção. Grafismo. Paint Box

Audio/Estúdio – Técnicas de Produção. Gravação Digital. Sistemas Midi

Audio/Rádio – Técnicas de Produção

Fotografia – Geral. Moda. Reportagem

Inscrições abertas para cursos intensivos de Verão

CURSOS TÉCNICOS DE AUDIO-VISUAIS MEDIAFORM

Rua Prior do Crato, 67, 1.º Dto. – Tel. 395 74 65/6

um · código · para · a · imaginação

Segredos do Sonic

Foi só falar e a redacção da MEGA FORCE foi inundada de cartas com segredos e dicas, enviados pelos leitores. Veio mesmo a calhar pois o Sonic já pouco tinha para ensinar o que vocês não soubessem. Pela primeira vez, esta secção foi feita inteiramente pelos consoleiros mais aguerridos.

SHINOBI

Enviado por:
Miguel Gomes Domingos
Quando aparecer o título do jogo, já com a cara de Shinobi, pressiona para BAIXO-ESQUERDA, e sem largares o manípulo pressiona o botão 2. Poderás assim escolher o nível em que queres começar a jogar.
(O Alfredo Cunha diz que para seleccionar o nível basta carregar no botão D para BAIXO e no botão 2 do comando 1).

MASTER SYSTEM

WOFCHILD - PREDATOR 2

Enviado por: André Pereira
WOLFCHILD:
Para escolheres níveis, introduzir o código J8TPR

PREDATOR 2:
Nível 2 – SPOCGURD
Nível 3 – ROTADERP
Nível 4 – SEGATSHO
Nível 5 – NAGIRRAH
Nível 6 – LAICIFFO

MASTER SYSTEM

ASTERIX: THE GREAT RESCUE

Enviado por: Manuel José Lopes da Fonseca
Nível 2 – CONDOR
Nível 3 – INSULA
Nível 4 – VIENNA
Nível 5 – AVALON
Nível 6 – DULCIS

MEGA DRIVE

EUROPEAN CLUB SOCCER

Enviado por:
Sérgio João Santos
Para que o teu jogador remate com uma força incrivel, entra com a seguinte *password*, com cada palavra na sua linha:
THREE SHREDDED WHEAT.
Experimenta também a *password* QUITTER, e verás o que acontece quando acabas um jogo. Se perderes na final espera até que o resultado apareça na sequência final, carrega em A, B e C ao mesmo tempo e voltarás à final a jogar contra o Flamengo.

MEGA DRIVE

PASSATEMPO

CLUBE SEGA / MEGA FORCE

O Clube Sega em conjunto com a MEGA FORCE, vai oferecer este mês 50 livros com as soluções de mais de 100 jogos. O livro chama-se *Truques e Dicas.*

Para se habilitarem a ganhar um destes livros, os leitores da MEGA FORCE devem usar a imaginação e fazer uso da habilidade com o lápis e com as cores, ou com a tesoura e a cola, enfim, fazendo uso do material que quiserem, e idealizar uma capa da revista. Não devem usar meios técnicos como computadores, impressoras, etc.

Os trabalhos serão seleccionados por um júri composto por elementos da redacção da MEGA FORCE e do Clube Sega.

A MEGA FORCE publicará na edição de Junho algumas das capas vencedoras e a lista dos premiados nos diversos escalões.

Os trabalhos apresentados a concurso serão devolvidos a pedido dos autores que assinalarem esse desejo no cupão de participação. Qualquer leitor da MEGA FORCE pode participar neste passatempo, concorrendo com quantos trabalhos quiser.

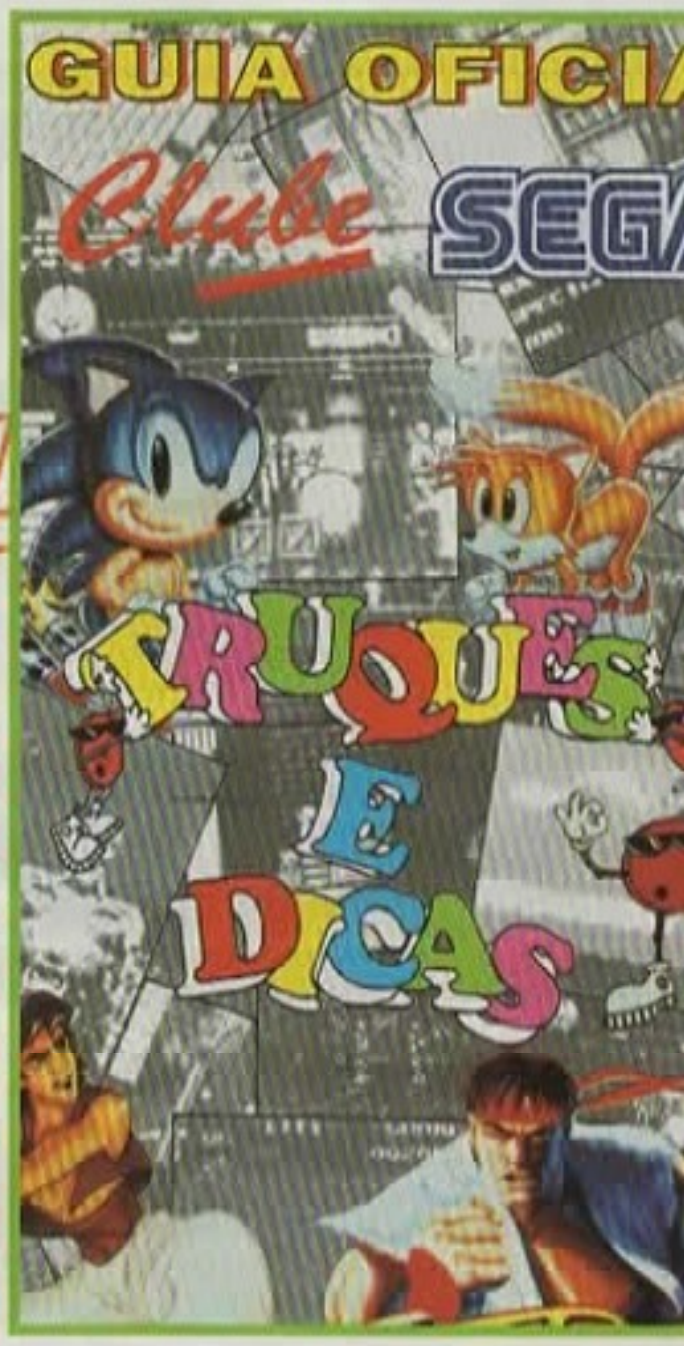
Não é preciso ser sócio do Clube Sega para participarem nos passatempos da MEGA FORCE.

Os trabalhos só serão aceites para este passatempo se respeitarem os seguintes requesitos:

- Os trabalhos devem chegar à redacção da MEGA FORCE até ao dia 30 de Junho de 1994 (data do correio).
- Os trabalhos devem ser apresentados numa folha de formato A4 (21 x 29,7 cm) branca, e suficientemente claros.
- No final da página deve constar o nome do autor.
- Só serão aceites os trabalhos que se fizerem acompanhar com o cupão desta página, devidamente preenchido.
- Os trabalhos devem ter como tema, qualquer um dos jogos das consolas SEGA.

Todos os trabalhos que reúnam estas condições serão divididos pelos seguintes grupos etários:

até 6 anos
dos 7 aos 10
dos 11 aos 13
dos 14 aos 17
maiores de 17.



PASSATEMPO CLUBE SEGA / MEGA FORCE

Nome ..... Idade .....

Morada .....

Localidade ..... Telef. .....

Código Postal ..... N.º de sócio .....

Desejo que me seja devolvido o meu trabalho ❐